

EA SPORTS
Número Especial • $ 9.90.-
STREET FIGHTER
NUMERO ESPECIAL
¡Los 6 mejores juegos de los últimos años!
FIFA INTERNATIONAL
Y un Video Casete con trucos Super Exclusivos
TOP Kids
NBA JAM
Street Fighter II
Super Mario World
NBA Jam
MORTAL KOMBAT
Super Metroid
FIFA International Soccer
Mortal Kombat
Material escaneado
EDICION LIMITADA

¡YA SALIÓ!

# Top Kids

volumen I




El que no lo escucha, no sabe, no contesta

Incluye el Hit Mago a Go Go

Toda la music game
Mortal Kombat - Street Fighter
Terminator 2 - Ghostbusters
Dragon Ball Z






CD y cassettes en todas las disquerías

DISTRIBUYE




COMPACTOS Y CASSETTES

# STAFF


**Editorial Newco s.a.**

**Editor responsable**
Julio Miarnau
**Director**
Fernando Salas
**Arte**
Abbate + Bonafini + Cobas
**Ilustración**
Gustavo Regalado
**Marketing**
Stéphane Le Corguillé
**Promoción**
Carlos Robbiano
**Coordinación General**
Daniel Le Corguillé
**Publicidad**
Martín Rímoli

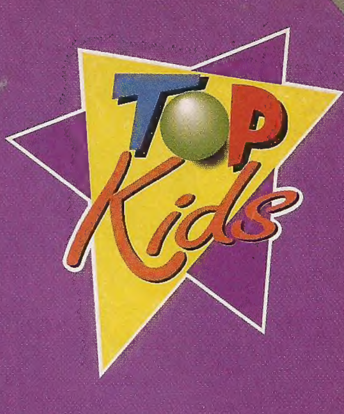
**Fotocromía**
SuperType s.a.
(Alsina 2041 - Cap.
Tel.: 951-2308/2509/7379)
Impreso el 7 de Agosto de 1994 en los talleres de Editorial Perfil s.a.
(California 2715/31 Cap.
Tel.: 287050/0041 al 44)
**Distribución Cap. y Gran Bs. As.**
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
**Distribución Interior**
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.:304-9377)
**Colaboradores**
Coyote Barolo
Emiliano Polijronopulos
Aki

N° de Propiedad Intelectual
375.521










# EDITORIAL

## La primera Edición Especial

Vos tenés las ideas y nosotros las realizamos. Así nació este **PRIMER NUMERO ESPECIAL de TOP KIDS**, donde te mostramos los mejores trucos de los seis mejores juegos de los últimos años. Una buena combinación: dos son de lucha **(STREET FIGHTER II y MORTAL KOMBAT)**, otros dos son deportivos **(NBA JAM y FIFA INTERNACIONAL)** y los dos que completan este especial, son de aventuras **(SUPER MARIO WORLD y SUPER METROID)**.
Como queríamos que el tratamiento de cada juego fuera excelente, llamamos a nuestro especialista estrella, **Emiliano Polijronópulos**. Emiliano, trabajó duro y resolvió con solvencia el desafío.
Por algo es el mejor.
El video casete que acompaña este número contiene trucos estupendos presentados, relatados y realizados por **Aki**. ¡Casi nada! ¡Hasta el próximo especial y hasta cada **Top Kids**!

**El Dire**



# SUMARIO





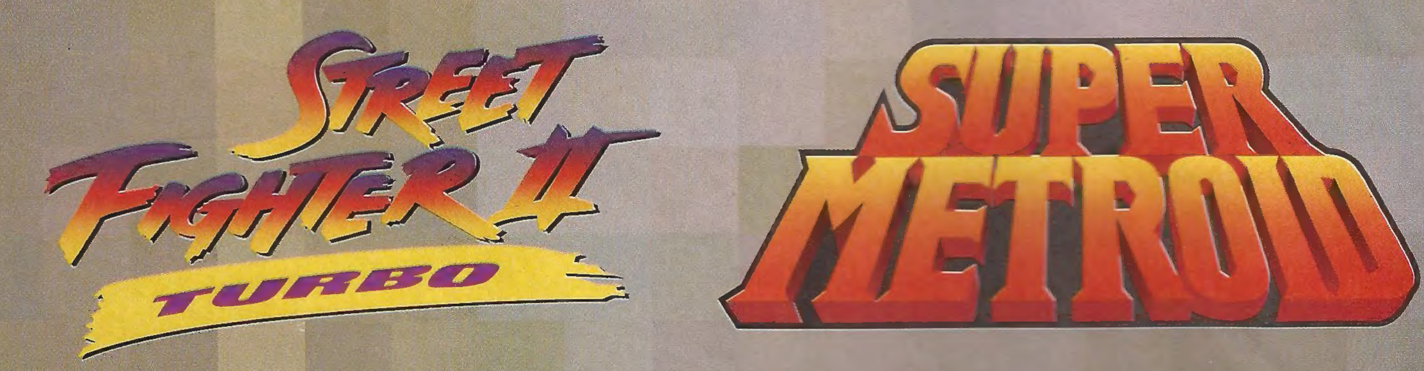





El video adjunto a este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.

# Un númer
# sólo contiene c








SUPER MARIO WORLD™

Alguien podrá decir que hay otros juegos que deberían estar en este número, porque tienen iguales méritos que éstos que presentamos aquí. Puede ser: pero, lo cierto, es que el éxito de los video games que elegimos está totalmente comprobado.

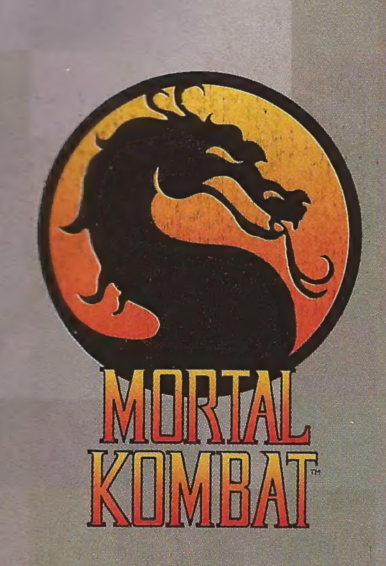
SEE YOU NEXT MISSION
YOUR RATE FOR COLLECTING ITEMS IS
78%

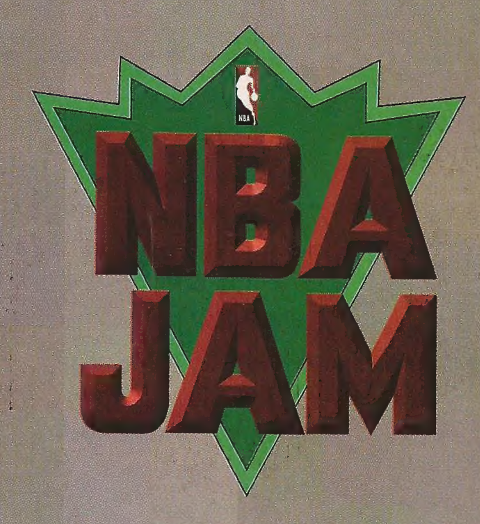
La mayoría vendieron millones de copias y muchos, también, tienen programada una segunda parte. Te daremos unos buenos ejemplos: Muy pronto vamos a ver en Super Nintendo y en Mega los games MORTAL KOMBAT II, NBA JAM TOURNAMENT EDITION, SUPER STREET FIGHTER II TURBO y SUPER MARIO WORLD 2. Otros, en cambio, ya tenían el éxito y la continuidad asegurada, incluso, antes de ser lanzados. Por ejemplo, si uno termina el game SUPER METROID, en la pantalla aparece la leyenda: "See you in next mission" o sea, "te veremos en la próxima misión". Y esto, por supuesto, ya te está diciendo, sin duda alguna, que va a haber una segunda parte.

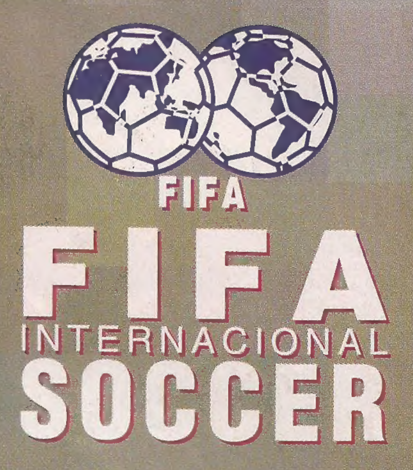
Lo cierto es que tenemos el gusto de ocupar las páginas de nuestro número especial (que son muchas) con los seis video games que anunciamos. Las mejores imágenes te ilustrarán sobre la historia, las versiones, los personajes, el desarrollo, los secretos, los trucos y todo lo que te gustó siempre saber.

# ...o especial
# ...osas especiales





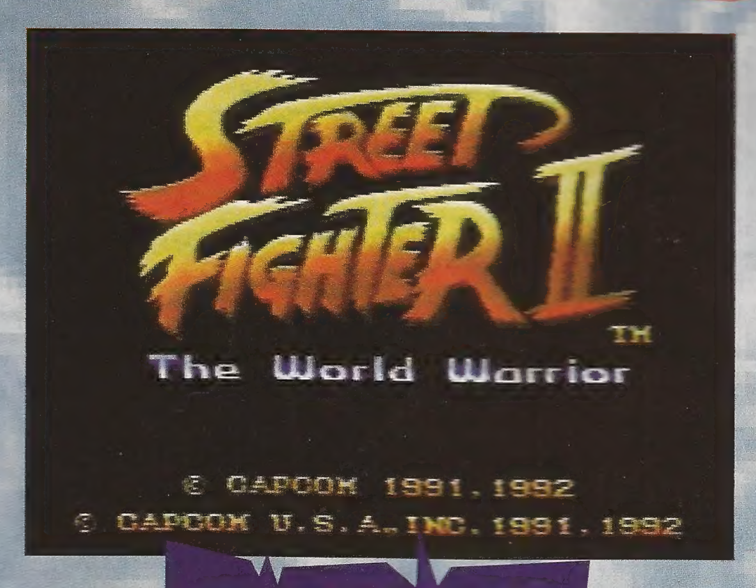

## ¡QUÉ SEIS JUEGOS!

Ahora, manos a la consola! Ha llegado el momento de que disfrutes del número especial de TOP KIDS. Te propongo que camines por las calles más peligrosas de la ciudad y te agarres a trompadas con el primer guapo que pase. No te achiques aunque sea grandote. Para eso son los luchadores de Street Fighter II. También podrás recorrer nada más ni nada menos que 96 mundos divertidos, planear, volar y rescatar a la princesa de las garras de Bowser. Solamente tenés que hacerte amigo de Super Mario World. O, tal vez, lo que te gusta es andar a los saltos, jugar con los mejores basquetbolistas y encestar desde lejos para que toda la tribuna te aplauda. Si es así, NBA JAM te permitirá eso y mucho más. Una buena idea es, también, ir al planeta Zebes, aunque no quede muy cerca que digamos, acompañar a Samus Aran y salvar a Metroid. Super Metroid es la aventura y te está esperando. Aunque, pensándolo bien, tal vez tengas muchas ganas de jugar un mundial aparte. Ya te veo poniéndote la camiseta celeste y blanca número 10 del seleccionado argentino para salir a la cancha con todo el equipo. Con FIFA International Soccer le vas a jugar a Brasil, a Italia, a Alemania... a quien quieras. El mundial, allí, recién empieza. Y al final... al final te vas hasta una lejana isla del mar de la China invitado por un siniestro personaje llamado Shang Tsung. Y ahí, hacé la tuya: dejá frio a Sub Zero, quemá a Scorpion y rompele un brazo a Goro. Total, tiene cuatro. Ganá el Mortal Kombat de punta a punta y empezá de nuevo con Street Fighter... Super Mario... NBA... etc., etc....! No es mala la idea.






## A VER... ¿QUÍEN ES MAS GUAPO?




Este fue el primer juego en el que los luchadores se reunieron con el mismo objetivo: ganar. Y ese fue el secreto de su éxito. Cada uno tenía sus razones para enfrentarse al otro: ganas de vengarse, odios que venían de lejos, o, tal vez, demostrar que eran los más fuertes.

Poco a poco Ryu, Guile, Chun Li, Blanka, Zanfief, Ken, Honda, Dhalisim y los demás comenzaron a hacerse populares. Era un encanto ver como se rompían los huesos con ganas en cada enfrentamiento.

## EL JUEGO DE LUCHA MAS VENDIDO EN EL MUNDO

La fama de STREET FIGHTER fue creciendo hasta ser reconocido como el game más popular después del Pac Man.

En esta versión mejorada se puede aumentar la velocidad, jugar en modo TURBO o normal y jugar "versus" en las dos versiones. Verás muchos finales distintos, de acuerdo a como termines el juego. Y todos esos finales son bárbaros gráficamente. Y los trucos? Tiene varios para mejorar la calidad del juego.

Ahora te dejamos con Emiliano Polijronopulos que te va a contar todo lo que querés saber de STREET FIGHTER.

# SU HISTORIA

**Antes del Street Fighter II, hubo otros Street Fighter.**

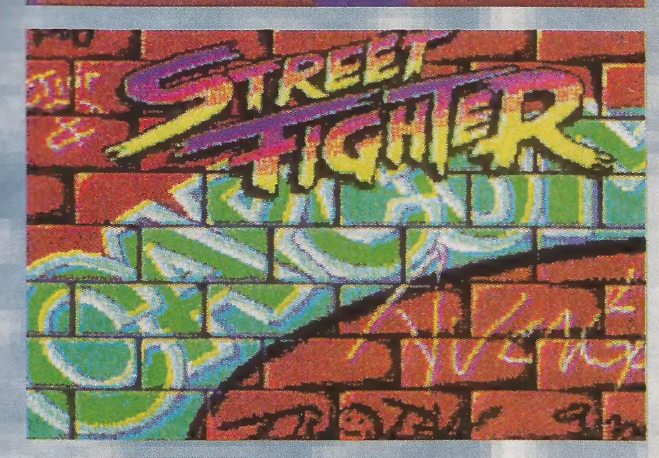


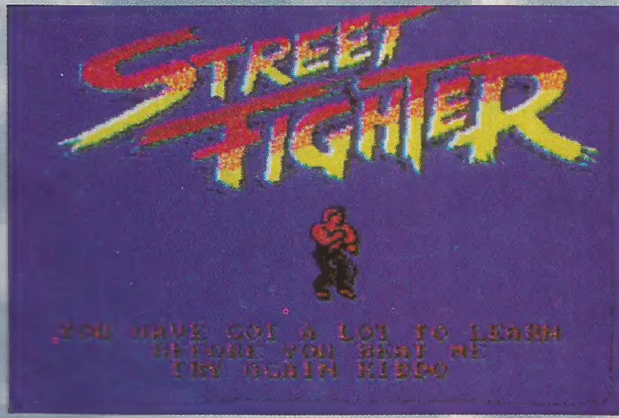



## Street Fighter
### Arcade / PC

Hace ya muchos años, Capcom lanzaba la primera versión de este (por entonces no tan impresionante) juego de lucha. Sólo Ryu, Ken y Sagat aparecían en este videojuego.







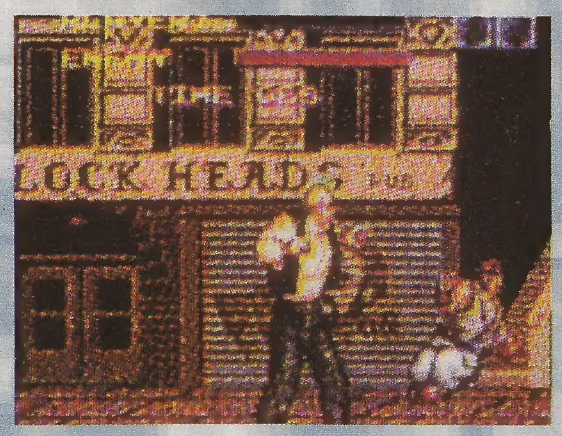


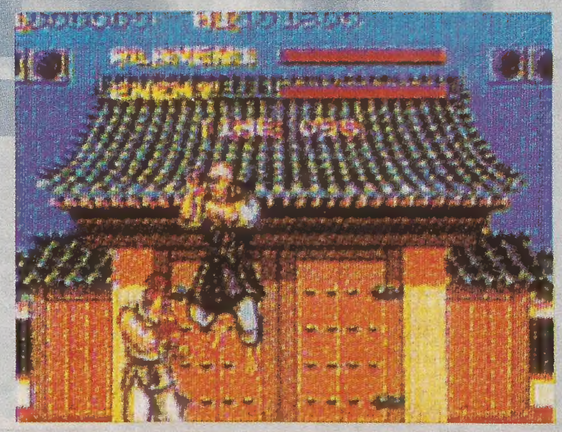
## Fighting Street
### TG 16 con CD-ROM

Esta versión es muy parecida al Street Fighter original, pero su nombre fue alterado.



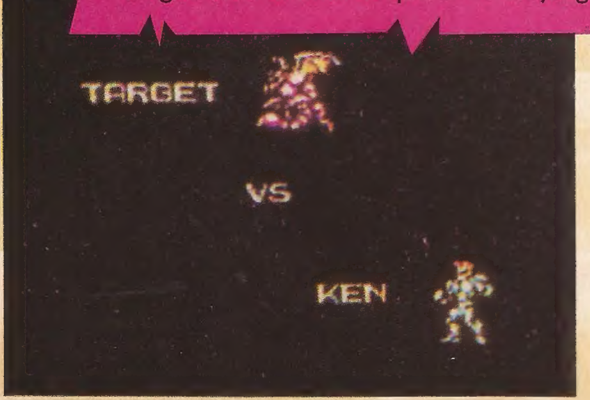


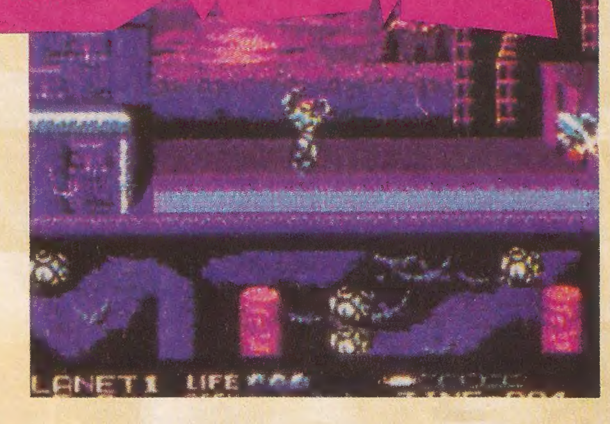



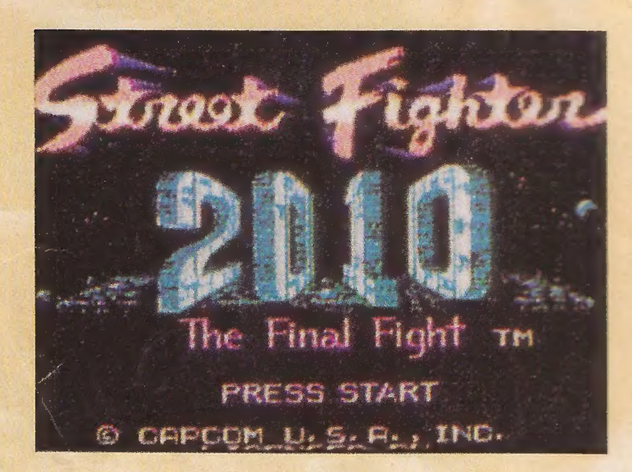



## Street Fighter 2010 The final Fight - NES

Esta es una versión futurística del juego lanzada para el sistema NES. Debido a la consola, los gráficos, sonido y control no son muy buenos. El juego se parece más a un game de aventuras que al de un juego de lucha.






KEN HAD NO INTEREST IN THE FRONTIER. THEN HIS PARTNER TROY WAS KILLED. SOMEONE BROKE INTO THEIR LAB, STOLE THEIR INVENTION, AND LEFT TROY AS A PILE OF JELLY ON THE FLOOR. IT'S BEEN 25 YEARS SINCE KEN WAS KING OF THE STREET FIGHTER CIRCUIT. BUT THAT'S NOTHING SOME GOOD












## LAS VERSIONES

Durante varios años la empresa que creó el juego, Capcom, ha ido lanzando mejoras y más mejoras del game. Estas son todas las versiones que existen:



### Street Fighter 2

**Arcade/SNES/PC**

Este es el juego original, el que lo hizo tan famoso. Se pueden elegir sólo ocho luchadores para jugar y al jugar de a dos no pueden combatir dos luchadores iguales (a no ser que se use un truco).

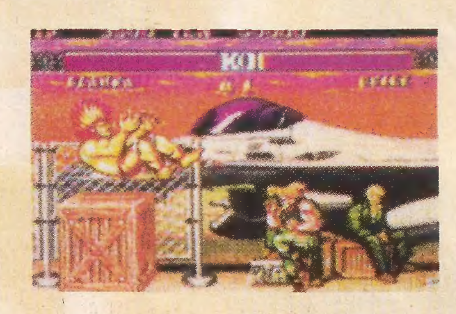



## Street Fighter 2 Champion Edition

**Arcade / TG 16**

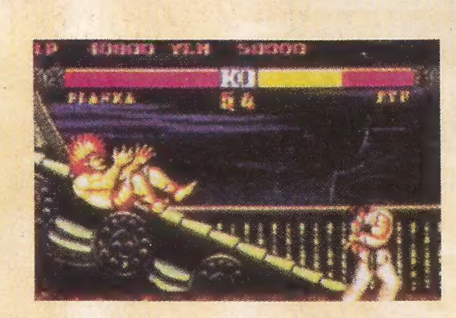
Lanzada en Arcade, esta versión agregaba la posibilidad de poder jugar de a dos con el mismo personaje y poder elegir a los jefes (llevando el total de luchadores a 12).









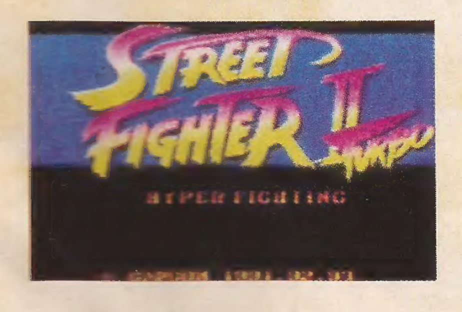




## Street Fighter 2 Turbo

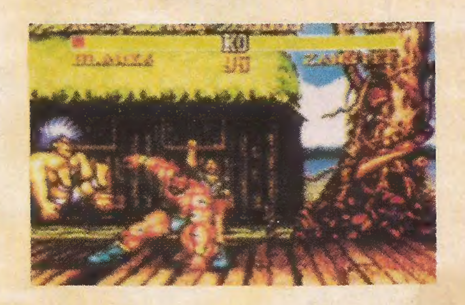
**Arcade/SNES**

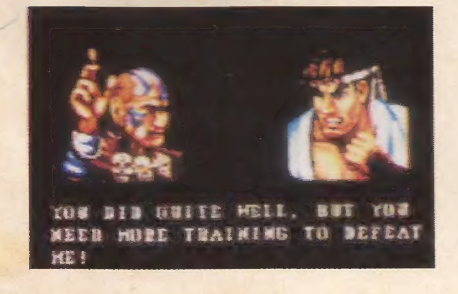
Esta fue la segunda versión que fue lanzada para el Super Nintendo. Es muy parecido a la versión anterior y su principal característica es que se puede seleccionar la velocidad del game.

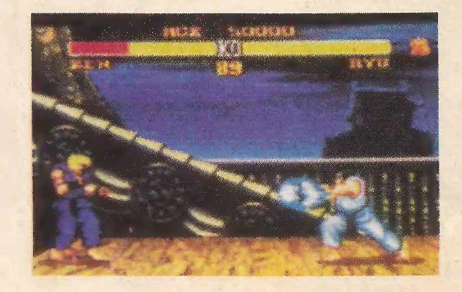










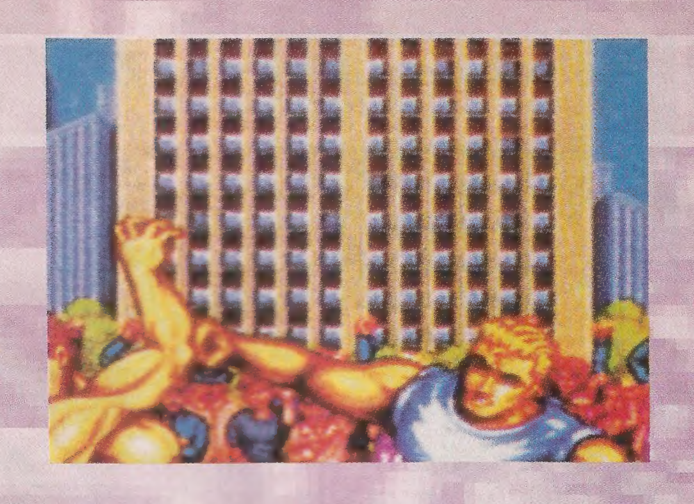





## Street Fighter 2 Special Champion Edition

### Mega

Esta es la primera versión que se lanza para el Mega. Al parecer es una mezcla del S.F.2 Champion Edition y el S.F.2 Turbo. Como el Mega puede usar sólo 54 colores, los gráficos no son tan realistas, pero el control sigue siendo igual si se conecta el joystick de 6 botones de Sega.












## Super Street Fighter 2

### Arcade/SNES/Mega

Esta versión ha sido todo un éxito en los arcades, y este mes llega a las consolas. Veremos muchos cambios. Uno de ellos es que hay cuatro luchadores y cuatro lugares más para elegir. También los gráficos han sido modificados bastante y existe un sistema de puntaje muy bueno y único.








## Supe Street Fighter 2 Turbo • Arcade

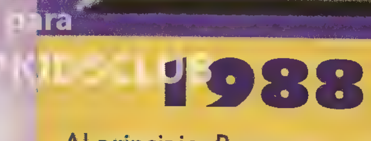
Lanzado sólo en los arcades, esta versión le agrega velocidad y un par de mejoras al game.



# LA EVOLUCION DE RYU








**1988**

Al principio, Ryu no era más que un pequeño carácter en la primera versión para PC



**1989**

Aquí podemos ver un joven Ryu con el pelo teñido de rojo en la versión de TG 16





**1992**

Por fin el Ryu que todos conocemos (versión de SNES)



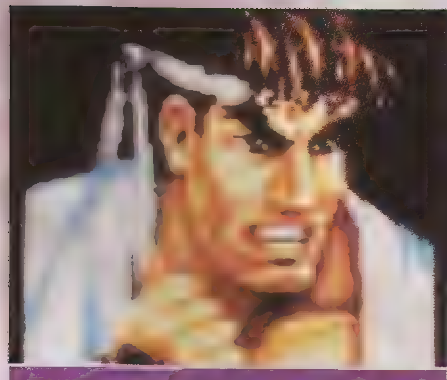
**1993**

En la versión para PC Ryu aprovecha para tomar un poco de sol



**1993**

La versión de Mega tiene a un Ryu más enojado



**1993**

En el Arcade S.F.2 Turbo Ryu se cambia la vincha que tiene en la cabeza por una blanca.

**1993**

Aquí tenemos al último Ryu, en el Super S.F.2



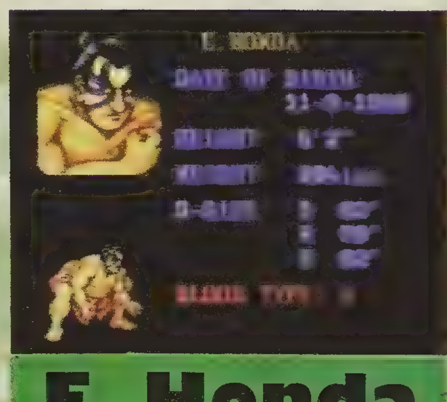
# Siempre un paso atrás

Las consolas siempre se hallan un paso atrás de los arcades. El primer S.F.2 fue lanzado para SNES al mismo tiempo que salía el Super S.F.2. Finalmente, el Super S.F.2. sale para las consolas al mismo tiempo que sale el Super S.F.2. Turbo para arcade.



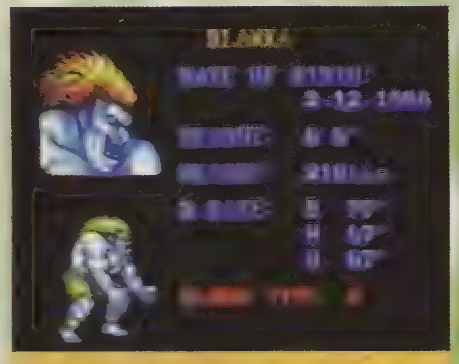


Ryu






E. Honda

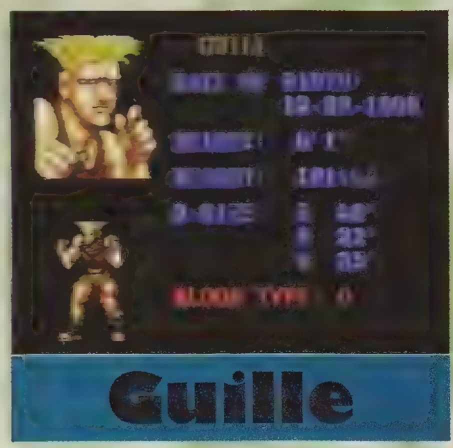



Blanca

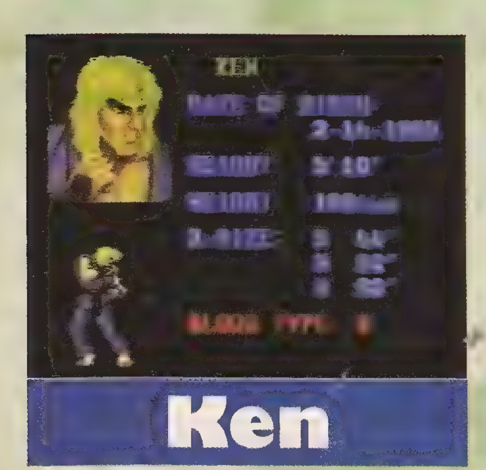





Dhalsim



Guille




Ken




Chun-Li




Zanguief

# LOS JEFES

**Vega**

**Balrog**

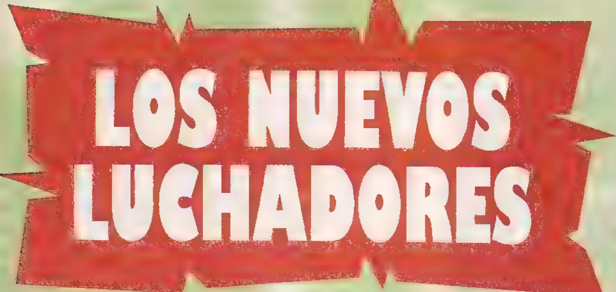
**M. Bison**




Sagat



Fey Long









Dee Jay



Cammy



T. Hawk




# Para los que tienen Super Nintendo

*Street Fighter II*

### Los mismos personajes

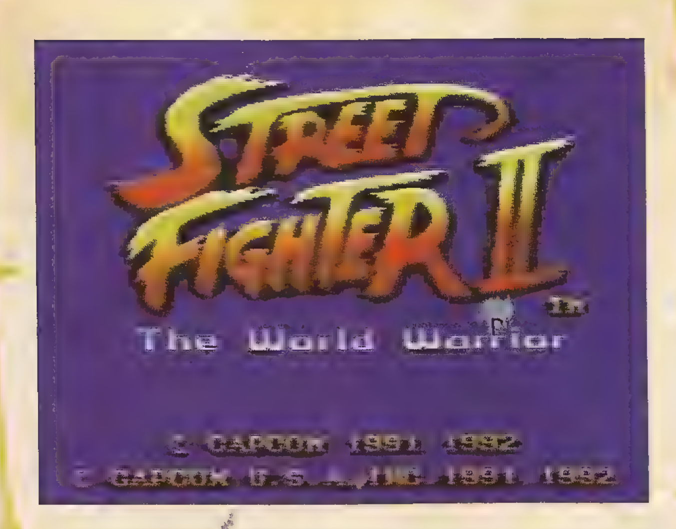
Al encender el equipo, aparece por unos pocos segundos el logo de CAPCOM. En esta pantalla hay que meter el siguiente código:

**ABAJO, R, ARRIBA, L, Y y B**

Si el código fue hecho a tiempo (hay que hacerlo muy rápido), la pantalla se pondrá azul. Este truco te permite seleccionar el mismo personaje cuando se juega de a dos (por ejemplo Ken vs. Ken).




Meté el código en esta pantalla




Si funciona, la pantalla de presentación se va a poner azul.

# Para los que tienen Mega

*Street Fighter II Special Champion Edition*

### Más velocidad

Las buenas noticias: Cuando el logo de Street Fighter II aparece y los edificios de atrás comienzan a desaparecer apretá ABAJO, Z, ARRIBA, X, A, B y C. Ahora vas a poder elegir (con estrellas) la velocidad en champion mode.

Las malas noticias: ¡Para hacer este truco necesitás el Joystick especial de Sega de seis botones!

# Street Fighter II Turbo

### Más velocidad

Normalmente se pueden seleccionar cuatro velocidades distintas, pero con este truco se pueden seleccionar hasta diez (la última es casi a la velocidad de la luz). Lo que hay que hacer es meter el siguiente código en la pantalla que dice TURBO con letras gigantes (lo tenés que hacer rápido, antes de que pase).

**ABAJO, R, ARRIBA, L, Y y B**

Si el truco funciona vas a poder seleccionar hasta 10 estrellas (que son las que marcan la velocidad).





# SUPER MARIO WORLD™

## ¡BIGOTUDO, BAJITO Y CORAJUDO!




**El juego que en el mundo tienen más chicos es el Super Mario World, ya que viene con casi todos los Super Nintendo. Este game es, también, uno de los más entretenidos y de los más largos, con sus 96 mundos.**

Este juego que trae el Super-Nes fue el primero diseñado para la consola. Hay que verlo a Mario emprendiendo las misiones más complicadas! Es un maestro rescatando princesas y no para hasta lograrlo. Toda la diversión aparece en sus 96 mundos.

Por supuesto, Mario, durante su travesía, hace de todo: rescata huevos de dinosaurios y hasta planea con su capa para desplazarse mejor. Y como si esto fuera poco, cuenta con su nuevo amigo: Yosh, Gracias a él podrá volar, arrojar fuego y eliminar a los que se interpongan en su camino.

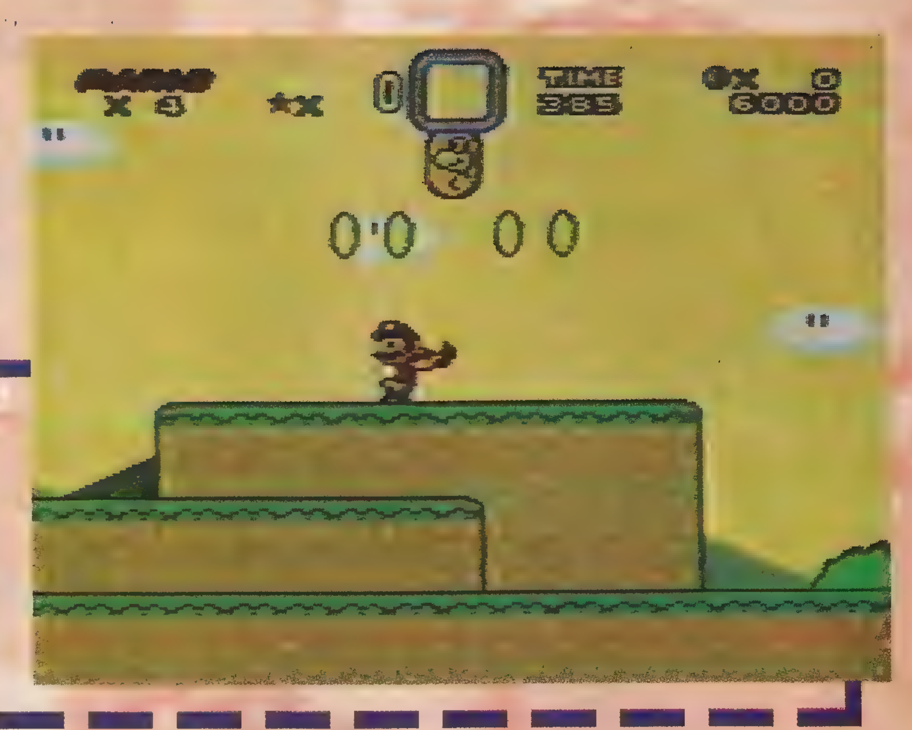
Los efectos especiales de SUPER MARIO WORLD son de lo mejor y cuenta con una batería donde se puede grabar el recorrido que hiciste. Si un buen game –como dice Aki– debe tener buenos trucos, éste tiene un montón.

Dicen los que saben que este Mario es la mejor versión hasta el momento. Y ya que hablamos de "los que saben", dejemos a Emiliano a que nos cuente todo sobre SUPER MARIO WORLD.

## El control

En este game, hay ciertas reglas que hay que tener en cuenta. Mario puede realizar ciertos movimientos que le son de gran ayuda. Si aprendés a utilizarlos la aventura te va a ser mucho más fácil y divertida.





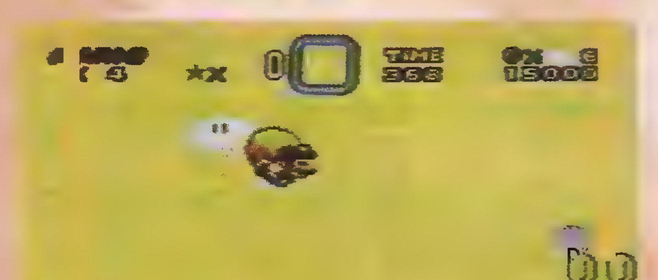

## Spin Attack

Teniendo la capa y apretando el botón A, Mario da un giro muy rápido que lo puede proteger de los enemigos y puede hasta romper bloques, descubriendo nuevos caminos.



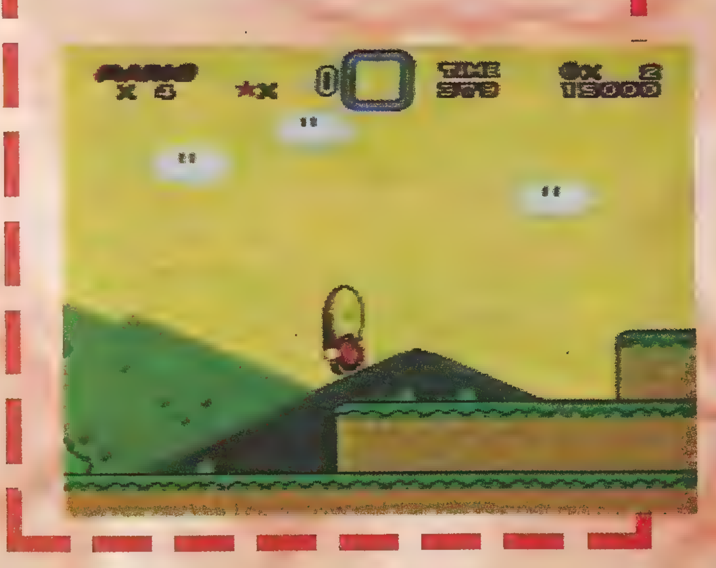
## Vuelo supersónico

Usando la capa, Mario puede al tomar velocidad saltar y volar por todo el nivel. Una vez que la capa se infla hay que apretar varias veces el joystick hacia el lado opuesto y soltarlo para poder controlar la dirección y mantenerse en el aire. Es cuestión de práctica.




## Choque aéreo

Al volar se puede matar a todos los enemigos que aparezcan en la pantalla. Lo que hay que hacer es, una vez que se está volando, apretar el joystick hacia la dirección en que se está yendo y mantenerlo. Mario se va a ir en picada hacia abajo y con el choque va a matar a todos los enemigos que estén en la pantalla.



## Vuelo fácil

Teniendo a Yoshi y comiendo a una tortuga con caparazón azul, al apretar repetidamente el botón de salto se puede volar fácilmente. Si se tiene un Yoshi azul (que es muy difícil de encontrar), se puede volar de la misma manera pero comiendo cualquier tipo de tortuga. Si Yoshi tiene una tortuga verde o azul en la boca, en unos 15 segundos se la traga. Lo que conviene hacer es aterrizar y apretar hacia Abajo y el botón X o Y. Yoshi va a escupir la tortuga y así vos podés volver a agarrarla y seguir volando.




## Yoshis bebés

En el Star World, Mario va a encontrar a bebés Yoshi de colores. Para que crezcan, Mario tiene que agarrarlos y alimentarlos con cinco enemigos, pero si hay una estrella cerca, conviene hacer que se la trague, ya que con una sola crece.



## Niveles con dos salidas

En el mapa, los niveles están representados como puntos de color. Si son de color amarillo, significa que tienen sólo una salida, pero si son rojos, significa que tienen dos salidas que conducen a dos lugares diferentes.




## Tipos de tortugas

Las tortugas (llamadas Koopa) son los enemigos de Mario más frecuentes en el game. Hay cuatro tipos y pueden tener alas o no:

### Roja

Este tipo de tortuga es la más tonta. Se mueve siempre dando vueltas en un mismo lugar y si ve a Mario empieza a correr hacia la otra dirección. Si Yoshi las come arroja fuego.

### Verde

Este tipo de tortuga siempre camina hacia un mismo lugar, pero si Mario la pisa lo comenzará a seguir.

### Amarillo

Las tortugas amarillas son lentas y persiguen a Mario. Si Mario pisa una, la tortuga saldrá del caparazón. Si vuelve a entrar a un caparazón que cambia de color se va a convertir en invencible, así que cuidado. Cuando Yoshi come una, al saltar tira una polvareda de humo que mata a los enemigos que estén cerca.

### Azul

Los Koopas azules se mueven de igual manera que los rojos pero son un poco más lentos. Si Yoshi come una, puede volar hasta que se la trague.

## Todos los ítems

Si no tenés ningún ítem y tampoco a Yoshi, hay una forma muy fácil de recargarte y tener lo que quieras. Pero primero tenés que ir al nivel Donut Ghost House con la capa. Dentro de este nivel tenés que encontrar la salida secreta, que está arriba de todo. Lo que tenés que hacer es tomar velocidad y subir por el agujero que está a la izquierda. Una vez que lo logres, seguí hacia la derecha que vas a encontrar cuatro vidas y la salida que conduce al nivel top secret, área que tiene sólo ítems para que te recargues.




En esta pantalla...



...tomá carrera y volá para subir a este lugar



Si te hacés el nivel, va a aparecer uno más arriba que tiene sólo ítems para que te recargues.

# 99 Vidas

por: JTKc

En este juego hay varias maneras de tener el máximo de vidas. Ninguna de ellas es fácil, pero tampoco son tan difíciles.
Una de las maneras más fáciles es en este mundo, el Vainilla secret 2. Acá lo que tenés que hacer es agarrar el bloque con una "P" y llevarlo hacia la izquierda, justo antes de los postes que marcan la mitad del nivel. Ahí pisalo y comenzá a correr hacia la izquierda lo más rápido que puedas. Por cada moneda que agarres te van a dar tres vidas, y si sos lo suficientemente rápido vas a poder tener más de 50 de un solo saque.






En esta pantalla...

...agarrá este bloque que se encuentra casi al final del nivel

Llevalo justo antes de estos postes y pisalo

Ahora corré lo más rápido que puedas hacia la izquierda y agarrando todas las monedas

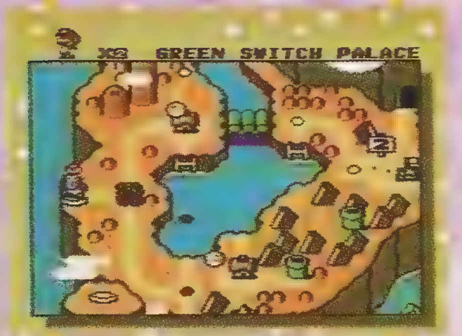
**¡Bingo! ¡Más de 50 vidas!**
*Si querés tener más, repetí esta técnica otra vez.*

# Llegar hasta el Star Road

El Star Road es como un atajo que te permite llegar a lugares que, de otra forma, necesitarías pasarte muchos niveles para llegar. El anteúltimo camino del Star Road conduce a la última pantalla y el último camino hacia el Special World, un mundo muy raro y difícil que es divertidísimo. Si terminás este mundo, vas a salir en la casita de Yoshi (donde comienza el juego) y el game va a cambiar de estación: va a ser otoño y todas las hojas serán marrones. También muchos de los enemigos de Mario cambiarán de forma.

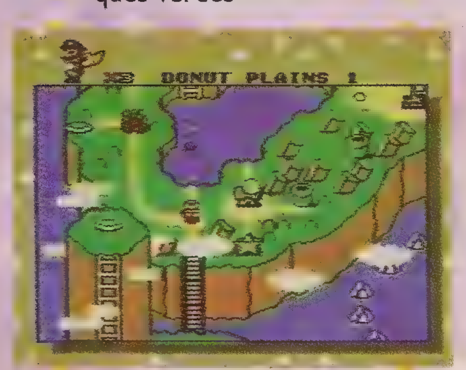





Activa el switch del green palace que hace aparecer a estos bloques verdes

Para poder agarrar el primer camino del Star Road tenés que encontrar la salida secreta del nivel Donut Plains 1. Hay que llegar a una parte que está al final de la pantalla pero arriba. Allí hay una llave y una cerradura que, abriéndola, te llevan al nivel Donut Secret. Llegar hasta allí es difícil. Podés ir volando o activando el green switch palace que hace que aparezcan unos bloques invisibles que te permiten escalar.



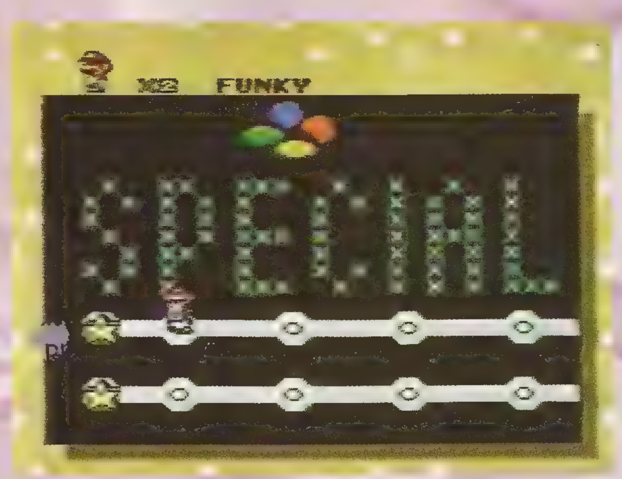

Andá a esta pantalla




Este es el Star Road

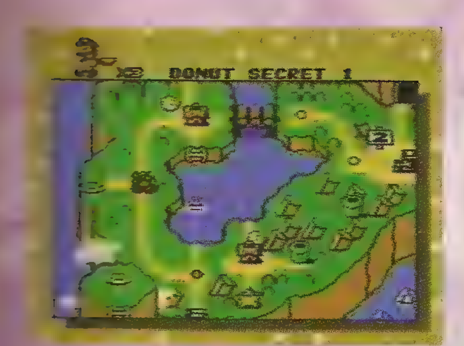


Gracias a los bloques podés escalar hasta la parte en donde está la llave y la cerradura.




Y éste es el Special World. Si dejás quieto a Mario en esta pantalla por unos tres minutos, vas a poder escuchar una música muy familiar.

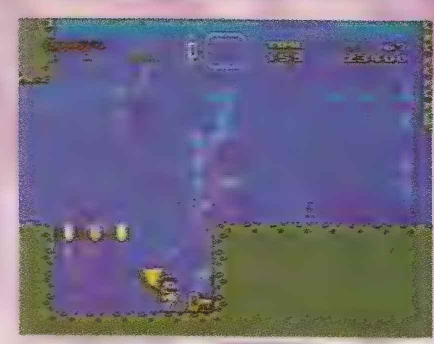
Una vez que llegues a la salida secreta, vas a poder entrar en el mundo Donut Secret, que es de agua. Lo que hay que hacer acá es agarrar un bloque con una "P" (el que si lo pisas convierte a los bloques en monedas por un tiempo) y llevarlo hasta el lugar donde está la llave y meterla en la cerradura.




En esta pantalla...



Agarrá el bloque que tiene una "P" y llevalo hasta acá.



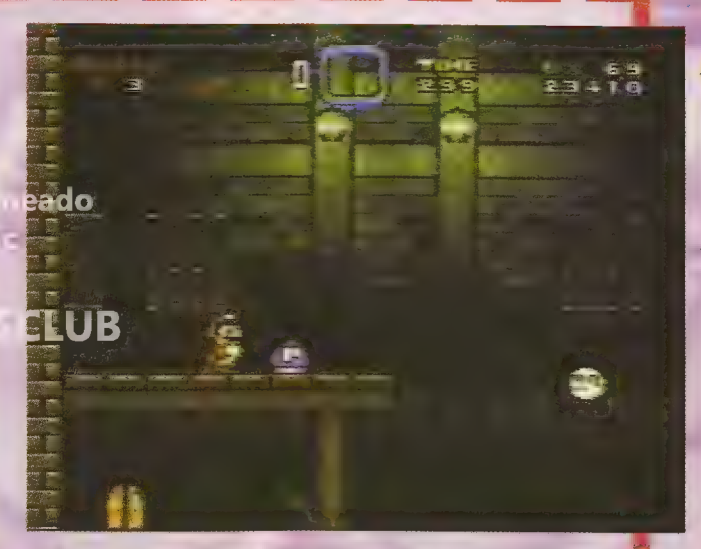
Pisalo para poder tomar la llave y meterla en la cerradura

Al hacer esto abrís otra salida secreta, que esta vez te lleva al Donut Secret House. Ésta es una casa embrujada que tiene otra salida secreta. Para encontrarla tenés que agarrar el bloque que tiene la "P" y llevarlo hasta el lugar que en las fotos te mostramos.
Pisala y rompé el bloque del medio para que aparezca una enredadera. Subí rápidamente y andá hacia la derecha para entrar en una puerta de color plateado. Ahí dentro va a haber un fantasma gigante que se puede matar con los bloques. Si lo matás vas a llegar al primer Star Road.






En esta pantalla...



Agarrá este bloque y llevalo hacia la derecha



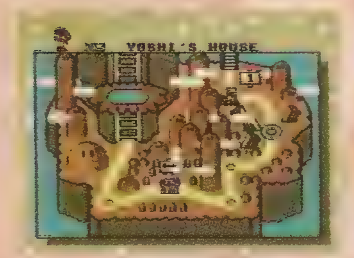
Pisalo justo acá. Rompé el bloque del medio así aparece una enredadera



Subí rápidamente y entrá en la puerta que está a la derecha

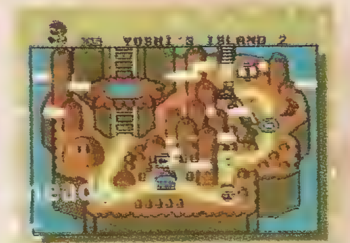
# El camino más corto al rey de Koopa

Llegar hasta Boswer, el rey Koopa, puede llevarte muchas horas, pudiendo recorrer muchos de los 96 niveles que tiene el juego. Pero si tomás la ruta correcta, podés encontrarlo pasando sólo por 12 niveles.





## Comienzo





## Joshi's Island 2



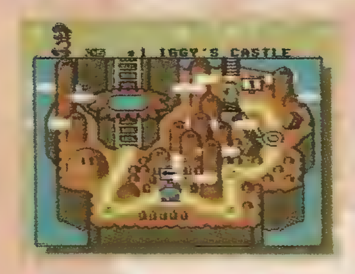


## Joshi's Island 3



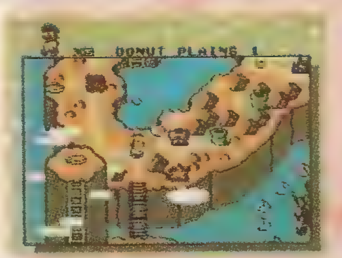


## Joshi's Island 4





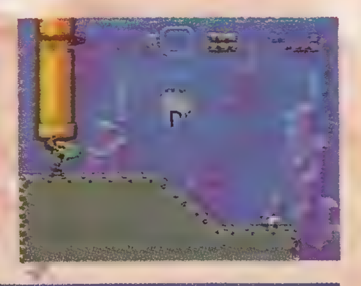
## Iggy's Castle



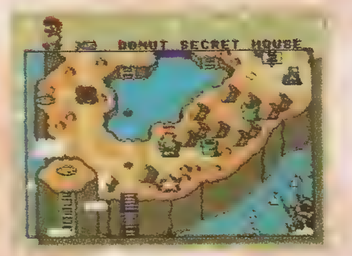


## Donut Plains 1





## Donut Secret 1



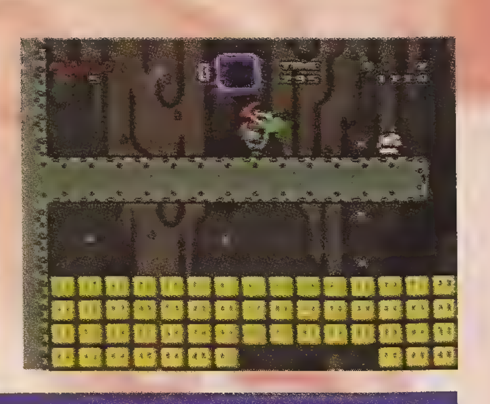


## Donut Secret House









## Star World 1








## Star World 2

## Star World 3






## Star World 4









## Front Door


EL MUNDO D
SUPER NINTENDO
3DO
Nintendo
FAMILY GAME
SEGA
LOS MEJORES PRECIOS
EN VIDEO JUEGOS

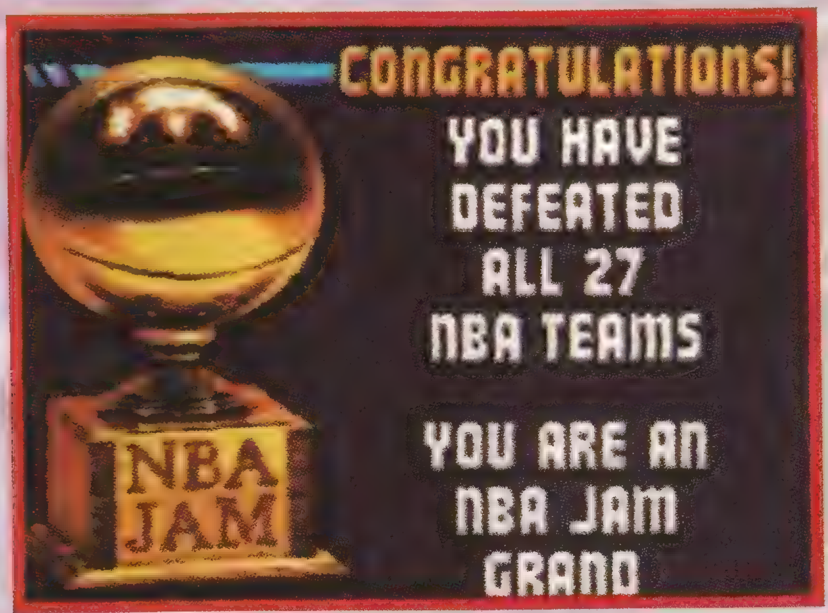


EL JUGUETE
GAME BOY
TODOS LOS TITULOS
Las Heras 2299 - Av. Cordoba 2590
Cordoba 1102 - Av. Rivadavia 7102
Santa Fe 2048 - Shopping Unicenter
Florida 648 - Shopping La Plaza
Cabildo 2331 - Av. Cordoba 502/526
Sur - Parque Brown Factory
Out Let - Shopping Spinetto
Lomas Center Shopping
y Game Boy son marcas registradas
Game Gear, Sega CD y Genesis
de SEGA Enterprises Ltd.
SUPER NINTENDO






# ¡LINDA MANERA DE ANDAR A LOS SALTOS!




¿Cuál es el mejor equipo de básquetbol de la NBA? Los del Este y los del Oeste se enfrentan para que lo averigüemos y están los mejores. Ahí encontramos a los casi imbatibles Bulls, a los del Celtics y a los del Knicks, a todos! Los realizadores del game, seleccionaron los dos mejores jugadores de cada equipo, para formar la dupla que compite en los encuentros. Y son los basquetbolistas reales de la NBA con sus propias características.

No son pocos los que afirman que este es el mejor juego de todos los tiempos y esta conversión de los arcades se caracteriza por los saltos exagerados que dan los jugadores. En este videojuego encontrás todo lo que hay en un verdadero partido de básquet: dobles, tiros triples y, también, las encestadas personales de "PIPPEN", junto con todas las figuras del mejor baloncesto que se conoce.

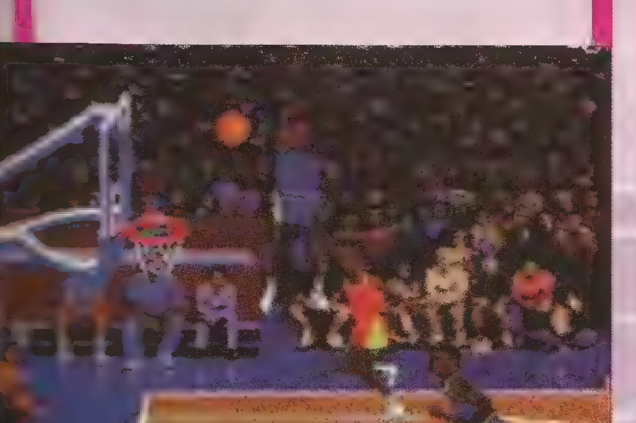
Este juego tiene muchos personajes secretos y muchos trucos que le dan mayor diversión al game. Además, se puede jugar hasta de a cuatro, formando dos equipos distintos. Ha llegado, entonces, el momento de descubrir todo lo que NBA JAM oculta. ¿Lo dejamos a Emiliano?

**NBA Jam** es el primer juego de basquet en incluir tanta acción y diversión, además de ser uno de los pocos que tiene a los 54 personajes reales de la NBA. Por otra parte, una de las cosas que lo hacen único es la cantidad de trucos y secretos que tiene.

Aprender a jugar este juego es bastante fácil, pero dominarlo es casi imposible. Los controles son simples, pero si se aplica estrategia a un juego, hay muchas más posibilidades de ganar.
Lo que a continuación te damos son algunos consejos y estrategias como ejemplo para jugar mejor. Hay muchísimas más formas de tener control sobre la pelota y se aprenden simplemente al practicar y al ir probando distintas técnicas.



- El botón de turbo hace al jugador mucho más fuerte y mejor. Al apretarlo tu jugador corre más rápido y encesta más fácil.



- La "puntería" de los jugadores aumenta muchísimo en los tres últimos segundos de juego en cada tiempo. Es por esto que si queda muy poco tiempo de reloj, te conviene esperar a que queden menos de tres segundos para tratar de encestar.




- Cuando un mismo jugador encesta tres veces seguidas, se pone "On fire". Este modo le permite encestar mucho más fácil y, además, quema el aro.

- Vos podés controlar los movimientos de el jugador que maneja la computadora al apretar tus propios botones de encestar o pasar la pelota.

- Cuando queda menos de un minuto de juego en el último tiempo, los jugadores del equipo que va perdiendo corren un poco más rápido. Para tratar de anular esta ventaja conviene hacer tiempo, pasando la pelota entre tus jugadores.



Si un jugador se encuentra "On fire" (quema el aro cuando encesta) no le cobran infracción cuando saca una pelota justo cuando está por entrar al aro (a los demás les cobrarían "goal tending"). Es por esto que es bueno tener a este jugador abajo en la defensa, así al otro equipo le resulta mucho más difícil encestar.



Hay más posibilidades de encestar una pelota cuando se está solo y en la parte más alta de un salto



# Personajes secretos

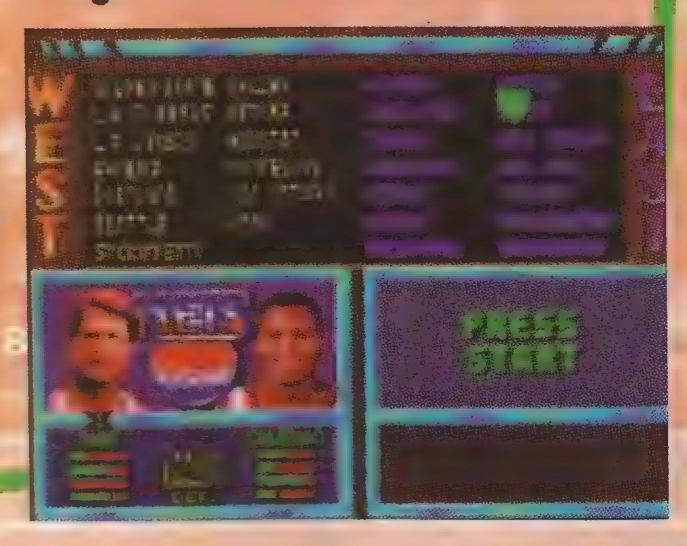
Al igual que en Arcade, las versiones de Super Nintendo y Mega contienen personajes ocultos en el juego. Vos podés jugar con ellos en cualquier equipo, pero no va a cambiar en nada las características de cada uno de ellos (velocidad, defensa, triples, etc.).
Lo que hay que hacer es lo siguiente: antes de empezar a jugar, elegí "Yes" para poder meter tus iniciales y pulsá las dos primeras que te indicamos. Poné el cursor sobre la tercera pero no apríetes ningún botón. Ahora apretá y mantené los botones que te mostramos a continuación.

**Por ejemplo:** Si tenés el NBA Jam para Super Nintendo y querés jugar con Bill Clinton, lo que tenés que hacer es poner AR y el cursor sobre la K (pero no aprietes nada). Después apretá y mantené los botones START y L. Finalmente apretá el X.

## Al Gore

Este personaje es el vicepresidente de EE.UU.

**Iniciales: NET**
**Snes: L+R+A**
**Mega: Start+B**

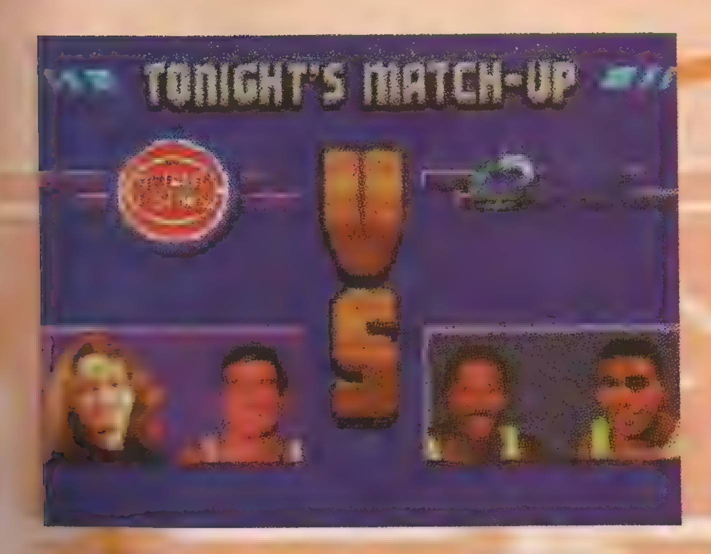



## Bill Clinton

Por si todavía no lo sabes, este personaje es el presidente de los Estados Unidos de América



**Iniciales: ARK**
**Snes: Start+L+X**
**Mega: Start+B**




## Sal di Vita

Es un artista que participó en la versión de Arcade

**Iniciales: SAL**
**Snes: L+R+X**
**Mega: Start+C**

## Mark Turmel

Es el principal programador del juego

**Iniciales: MJT**
**Snes: Start+R+A**
**Mega: Start+A**

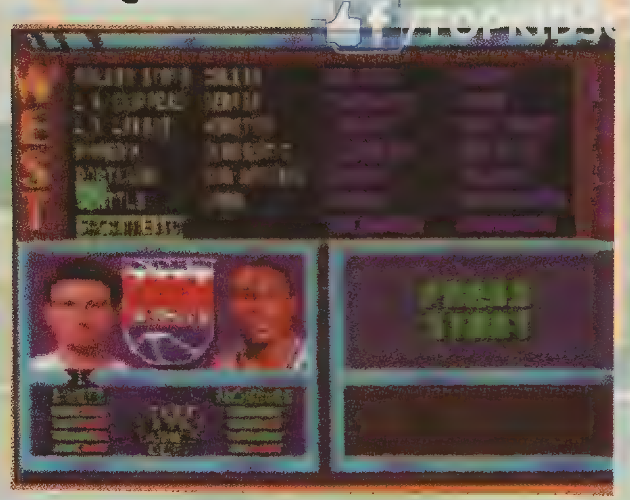


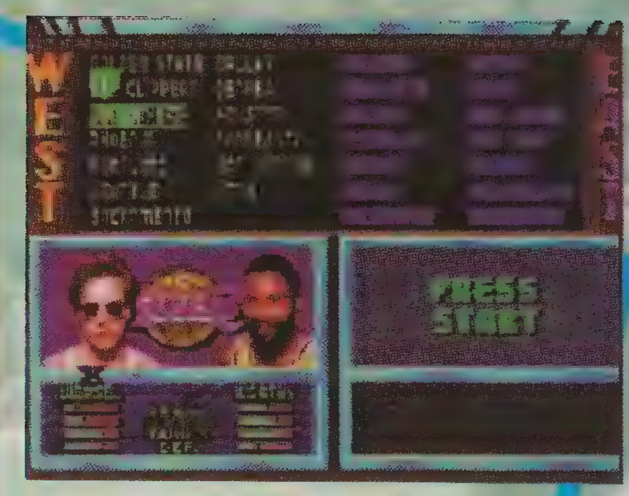


## Jamie Rivett

Otro programador que contribuyó a la versión de Arcade

**Iniciales: RJR**
**Snes: Start+R+X**
**Mega: Start+B**



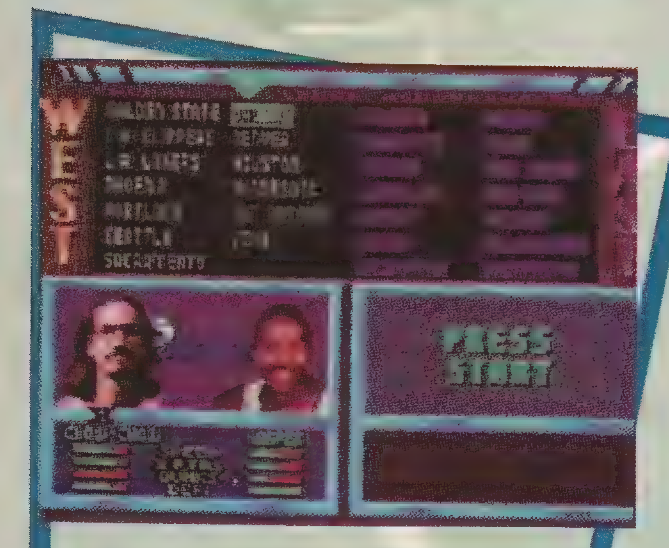




## Dan "Weasel" Feinstein

Productor ejecutivo de las versiones hogareñas del game

**Iniciales: SAX**
**Snes: L+R+X**
**Mega: Start+C**






## Asif "Chow-Chow" Chandhri

Productor ejecutivo de NBA Jam

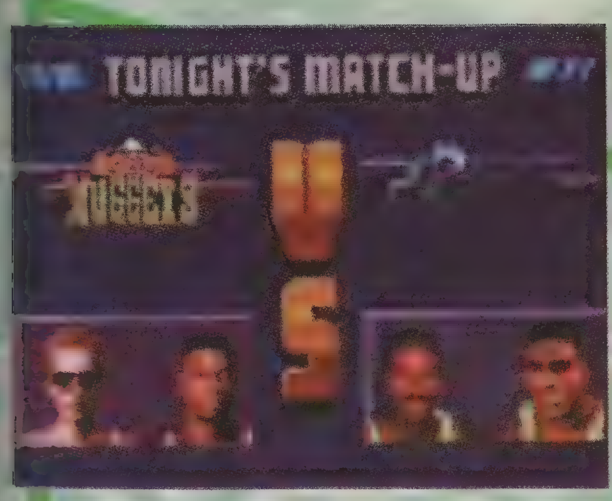
**Iniciales: CAR**
**Snes: L+R+X**
**Mega: Start+C**

## Tom "Scruff" Rademacher

Es uno de los analistas que probaron y testearon el funcionamiento del game antes de lanzarlo

**Iniciales: ROD**
**Snes: Start+R+X**
**Mega: Start+B**






## Eric "Kabuki" Kuby

Otro analista/testeador d[illegible] game.

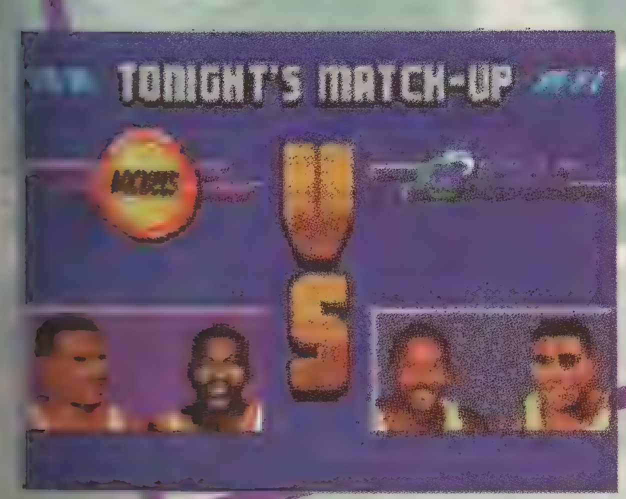


**Iniciales: QR_ (el _ es el espacio)**
**Snes: Start+L+X**
**Mega: Start+A**

## Warren Moon

Es un jugador de fútbol americano de EE.UU.

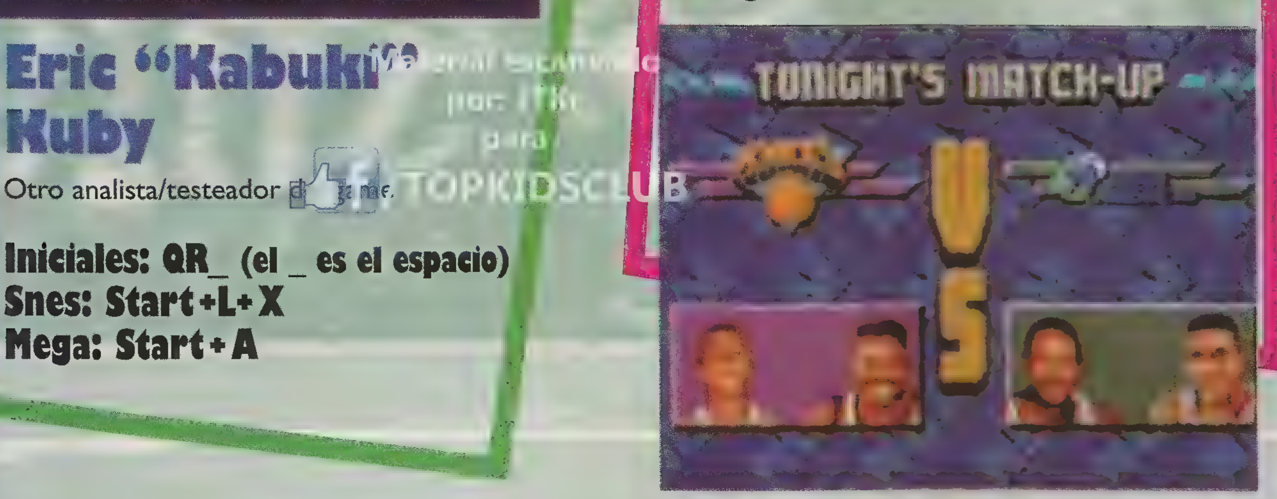
**Iniciales: UW_ (el _ es el espacio)**
**Snes: Start+R+A**
**Mega: Start+A**



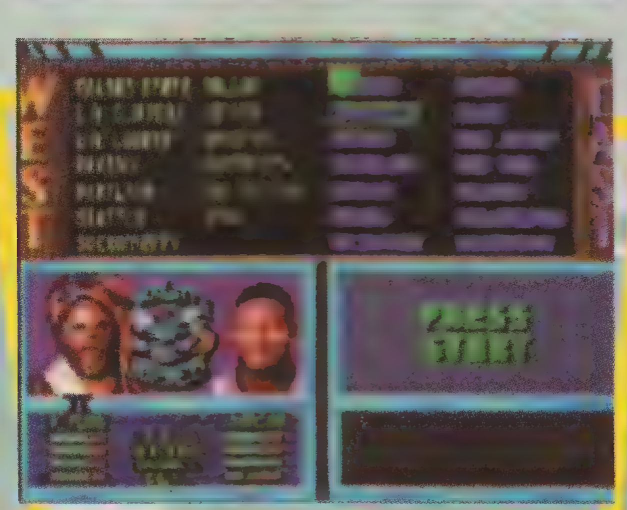

## Eric "Air Dog" Samulski

Es hijo del vicepresidente de Acclaim (papá, papá, ¿puedo salir en el juego? ¡Dale, dale!

**Iniciales: AIR**
**Snes: Start+L+X**
**Mega: Start+A**





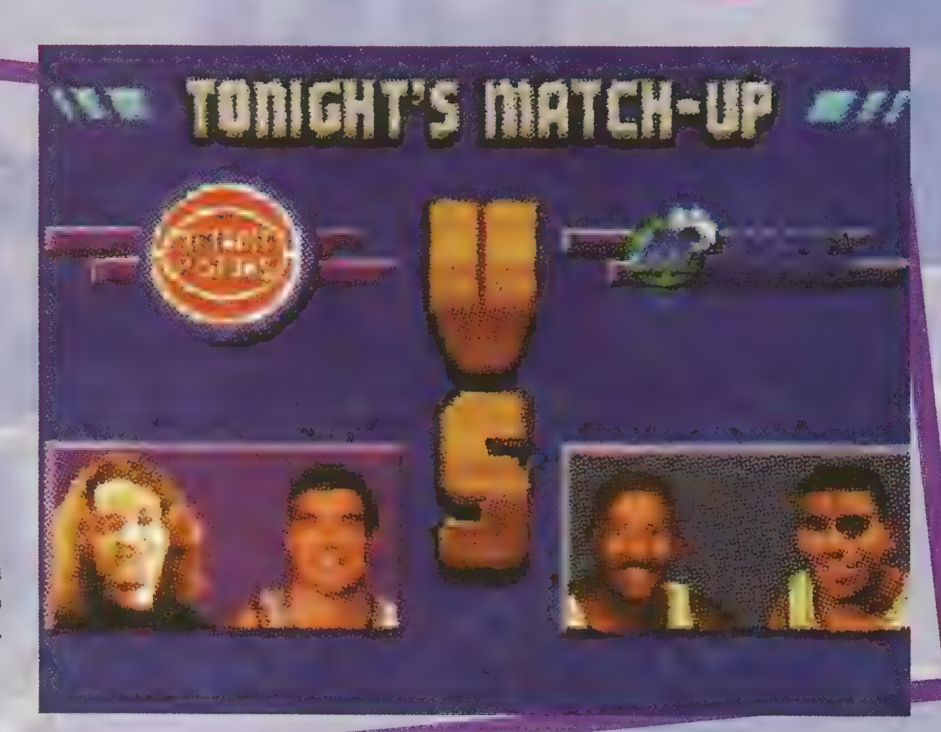
## George "Funk" Clinton

Es el líder de una famosa banda de funk

**Iniciales: DIS**
**Snes: Start+L+A**
**Mega: Start+C**

# Poderes secretos

Los siguientes trucos te permiten tener más fuerza y poder. Todos ellos se tienen que hacer en la pantalla que está justo antes de comenzar el partido, la que dice "Tonight's match-up" y muestra por unos segundos a los dos equipos que van a jugar. Hay que hacerlos rápido, ya que no te da mucho tiempo.




En esta pantalla meté lo más rápido que puedas el código que quieras.



# Porcentaje de encestadas

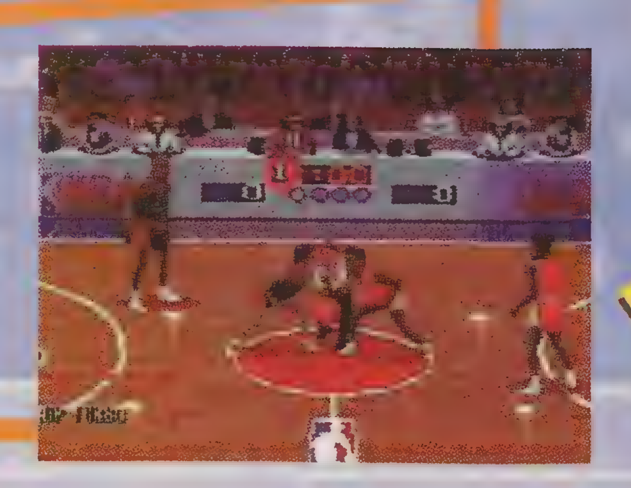
Este truco activa un indicador que aparece cuando se muestran los puntajes, cada vez que vos o tu contrario encestan. Este indicador muestra las posibilidades de que entre el tiro y sirve para saber desde dónde es conveniente tirar. Para usarlo hay que apretar A y después apretar y mantener A, B, y ABAJO hasta que la pantalla desaparezca.

## Juice mode

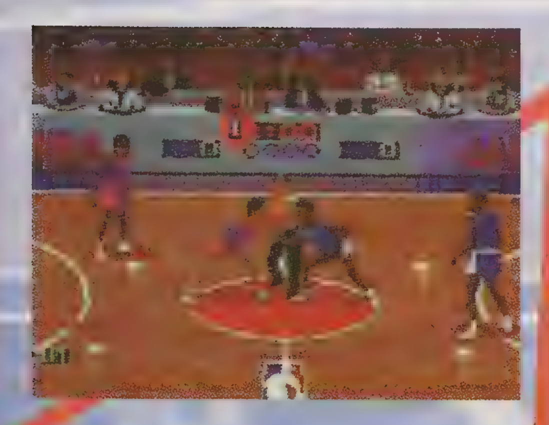
Este truco hace el juego mucho más rápido y es el modo en que jugás después de haber ganado a los 27 equipos de la NBA. Para usarlo hay que apretar (en la pantalla que te indicamos antes) el botón A 13 veces y después apretar y mantener B y X hasta que la pantalla desaparezca. En el Mega hay que hacer lo mismo, pero en vez del botón X apretá el C.

## Turbo ilimitado

Usando este truco vas a poder tener un turbo ilimitado. En el Snes para activarlo presioná A 13 veces y después apretá y mantené A, B e Y hasta que desaparezca la pantalla. En el mega hay que hacer lo mismo que en el SNES, pero en vez del botón Y apretar el C.







## Mayor intercepción

Este truco te hace interceptar mejor los pases de tus adversarios. Para lograr esto, mové el joystick 360 grados (un giro completo) y apretá el botón B 15 veces.

## Mayor defensa

Este truco te permite agarrar la pelota justo cuando está por entrar al aro. Normalmente te cobrarían "goal tending" y te sumarían los puntos en contra. Apretá el botón A 4 veces y apretalo y mantenelo una vez más (hasta que la pantalla desaparezca).

## Power up fire

Este truco es el mejor de todos. Activá casi todos los demás trucos que acá te mencionamos y además poné a tu jugador "on fire" (quema siempre el aro y tiene muchas posibilidades de encestar). En el Super Nintendo hay que apretar el botón B siete veces y después apretar y mantener los botones B, Y y ARRIBA (hasta que la pantalla desaparezca).

## Super encestadas

Con este truco vas a poder saltar y encestar desde mitad de la cancha. Para hacerlo hay que rotar el joystick 360 grados (un giro completo) y apretar el botón B 13 veces.







# El domingo 4 de septiembre vení a festejar tu día en New York City




**Pablo Markovsky - El sabio loco - Aki**

- 25 Arcades Super Nes para jugar
- Video Clips de los mejores Video Games en Pantalla Gigante
- Presentación en vivo del CD Top Kids volumen 1
- Y muchos premios

**El que no viene a la Fiesta Top Kids no sabe, no contesta**

**Domingo 4 de septiembre - 15 hs. - New York City**
**Alvarez Tomas 1391**
*Salón vip habilitado para los padres*









## ¡SAMUS ARAN NO GANA PARA SUSTOS!

Es verdad, Samus Aran va de mal en peor. Había dejado al último Metroid en el laboratorio espacial de ciencias para que lo examinaran y se dirigía tranquilamente hacia otro planeta a resolver nuevos casos cuando... zas! suena el teléfono. Un teléfono interespacial, claro. Atiende y se entera que el laboratorio del que termina de irse, está bajo un feroz ataque enemigo. Samus regresa lo más rápido que puede y... sí, no se equivocan, el Metroid no aparece por ningún lado. Es que los enemigos, que para eso son enemigos, resolvieron llevarse el Metroid a un planeta llamado Zabes. ¿Y qué debe hacer Samus Aran, ahora? ¡Eso mismo! Demostrar toda su valentía y habilidad, para meterse en todos los laberintos del perdido planeta y salvar al Metroid. Lindo trabajo!

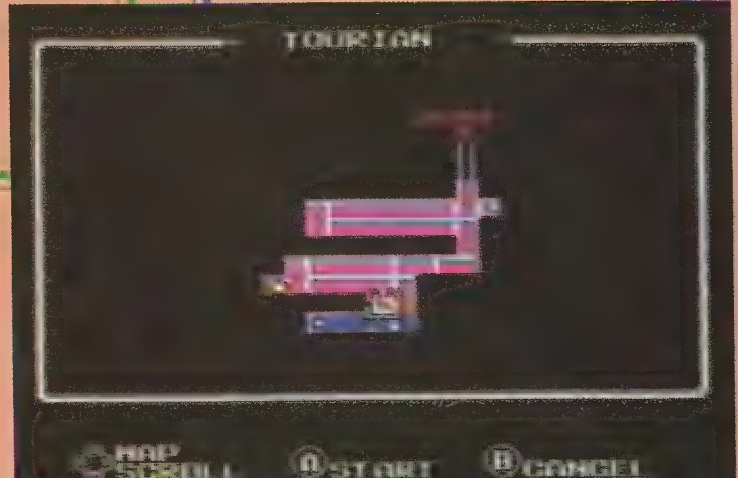
SUPER METROID fue uno de los últimos juegos lanzados por la compañía NINTENDO. El gran éxito que tiene se debe a que sigue la trama de dos versiones anteriores: una de NINTENDO y otra de Game Boy. Este videogame es uno de los más largos para esta consola y uno de los que ocupa mayor memoria: 24 megas. Según nos cuenta Emiliano, el sonido y los gráficos son impresionantes y ningún otro game iguala la complejidad de este juego. Pero E.P. ... además, nos cuenta otras cosas.

# Ayuda

Mientras vas recorriendo los hostiles pasajes del planeta Zebes, encontrarás muchos elementos que te serán de gran ayuda en tu camino.




# Mapa automático



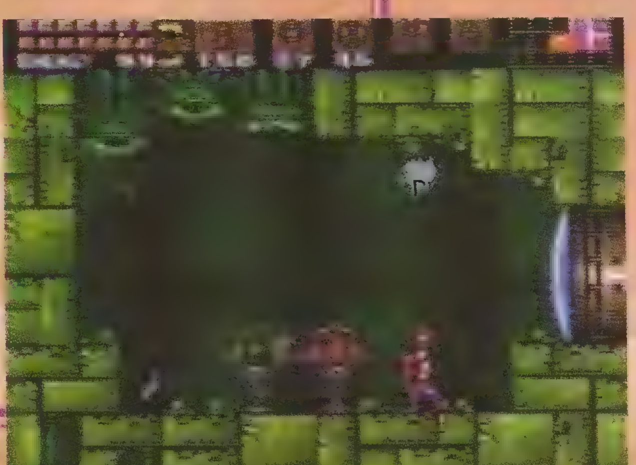

Mientras recorrés el planeta, un mapa se va completando automáticamente. En cada nivel, hay una unidad escondida que tiene el mapa para ese mismo nivel.

# Recarga de energía/Save

Esparcidas por todo el planeta hay unidades que te recargan la energía y los misiles También hay cuartos en donde de podés grabar la jugada.







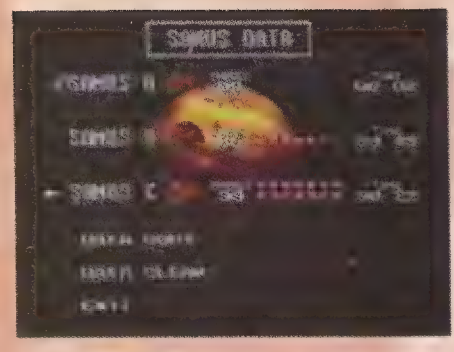
# Armaduras

Escondidas en lo profundo del game, hay dos armaduras que te hacen mucho más fuerte. El Varia suit te hace el doble de fuerte y el Gravity suit cuadriplica tu fuerza y te deja caminar normalmente debajo del agua.

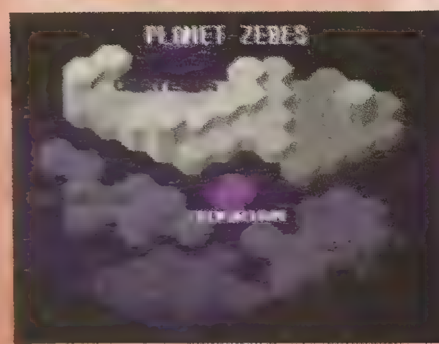
# Botas de velocidad

Las botas posibilitan que corras a una velocidad impresionante. Esto te permite romper rocas y matar enemigos.

En el game podés grabar hasta tres jugadas distintas



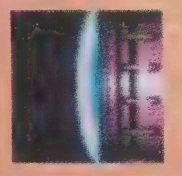

Estas son las áreas que tenés que recorrer en tu aventura. Parecen pocas pero son enormes.






## Las puertas

Cada corredor y cuarto se hallan cerrados por puertas. De acuerdo con el color tenés que hacer algo distinto.



**Azules**
Se abren con un tiro normal



**Rojas**
Se abren con cinco misiles o un Super misil



**Verdes**
Se abren con cinco Super misiles

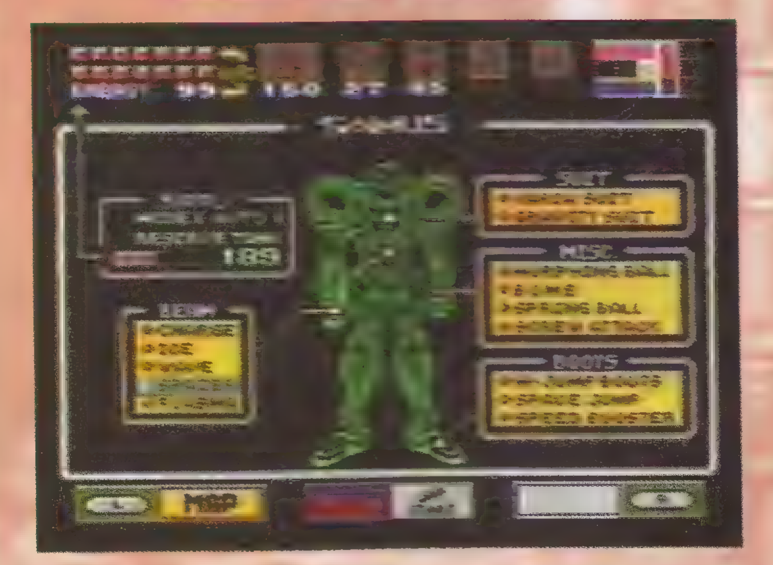


**Amarillas**
Las abrís con una power bomb



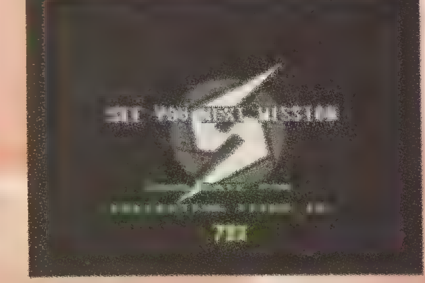
**Grises**
Se abren sólo después de hacer algo especial

## Total del arsenal

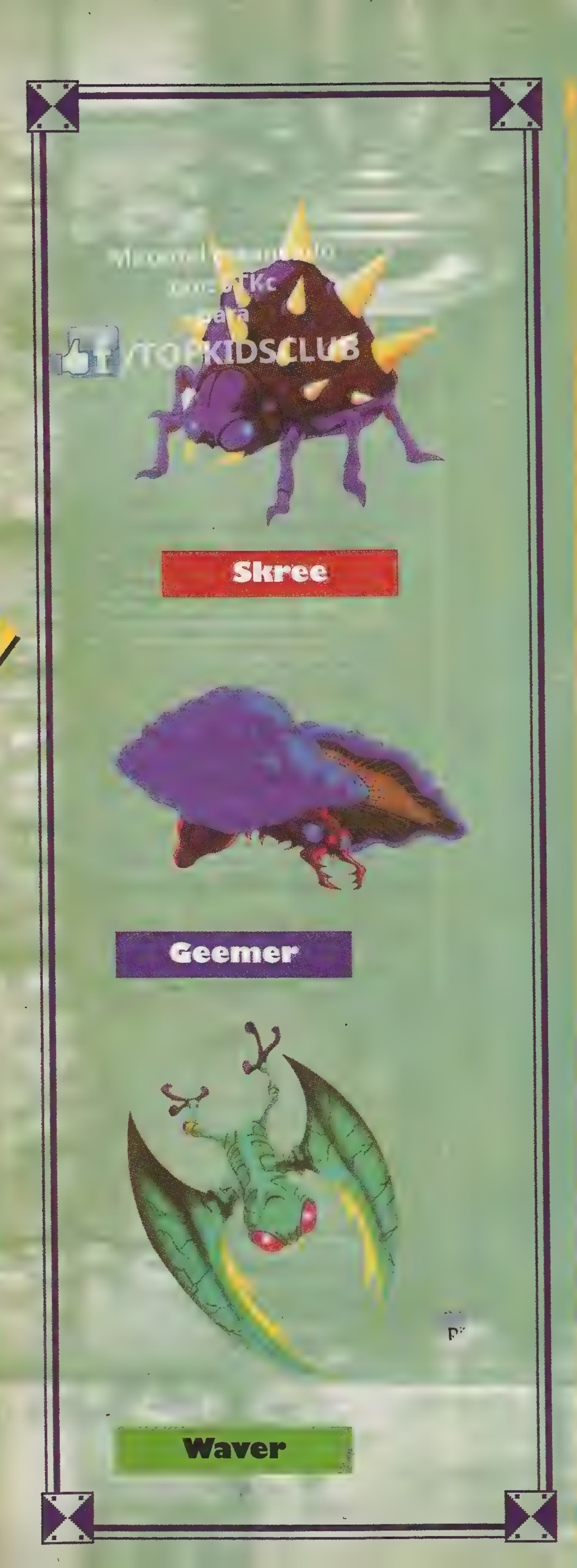



Durante todo el game vas recolectando misiles, bombas, tanques de energía y todo lo que encuentres. Esto es todo el arsenal de armas que hay en el game:

**14 Tanques**
**4 Tanques de energía de reserva**
**230 Misiles**
**50 Super misiles**
**50 Power bombs**




El porcentaje de las armas que agarraste es mostrado al final del juego.





# LISTA COMPLETA DE L

*Esta es la lista completa de lo que hay que hacer. En realidad no está todo (co-*

**1.** Agarrar el "Morphing Ball" en Brinstar
Este item te permite transformarte en bolita. Cuando lo agarrás, activás el sistema de alarma, que hace que se llene de enemigos cuando encontrás el primer misil.

**2.** Agarrar la Bomba de Crateria
La bomba está protegida por una estatua que cobra vida.

**3.** Matá a la "Spore Spawn" en Brinstar
Esta es una especie de planta gigante que te tira algo que parece polen.

**4.** Agarrar el "Charge Beam" en Brinstar
Este item te permite tirar un rayo mucho más fuerte al mantener apretado por unos segundos el botón de disparo y luego soltarlo.

**5.** Agarrar las "High Jump Boots" en Norfair. Estas botas te sirven para saltar más alto y llegar hasta lugares que antes no alcanzabas.

**6.** Matar a "Kraid" en Brinstar
Este es el Jefe final de Brinstar. Es bastante grande y fuerte. Para matarlo hay que dispararle en los ojos, así abre la boca, que es su punto débil. Disparale con misiles a la boca y tratá de agarrar los items que dejan caer las garras cuando las matás.

# QUE HAY QUE HACER

*mo las armas escondidas), pero te indicamos la manera de llegar hasta el final.*

**7.** Agarrá el "Varia Suit en Brinstar.

**8.** Agarrá el "Speed Booster" en Brinstar ítem te permite correr muchísimo más rápido.



**9.** Agarrá el "Ice Beam" en Norfair
Con esta arma vos podés congelar por un corto tiempo a tus enemigos. Es muy efectiva.

**10.** Agarrá el "Spazer Beam" en Brinstar
Este es otro tipo de arma, también muy efectiva

**11.** Matar a "Crocmire" en Norfair
Cuando este Jefe abre la boca, hacele tragar un misil o un disparo cargado. Cada vez que lo emboques va a retroceder hacia la derecha, hasta que se cae en la lava. ¡La escena de su muerte es espectacular!

**12.** Agarrá el "Grappling Beam" en Norfair. Esta es un arma que dispara un rayo que casi no daña a tus enemigos pero que podés usar como látigo al mejor estilo Indiana Jones.

**13.** Agarrá el "Wave Beam" en Norfair.





Kraid

Crocomire

## LISTA COMPLETA DE LO QUE HAY QUE HACER

**14.** Agarrá el "X-Ray Scope" en Brinstar
Cuando usás este ítem podés ver dónde están los pasajes secretos. Usalo en todos los cuartos que puedas para encontrar los ítems escondidos.

**15.** Matar al "Phantoon" en el Wrecked Ship. Este es el Jefe final del Wrecked Ship. En esta fase nada funciona antes de que lo mates (incluso las terminales que sirven para grabar tu jugada) así que es lo primero que tenés que hacer al llegar a esa área.
Para matarlo tenés que dispararle en el ojo con misiles y super misiles. Tratá de dispararles a las cosas azules para agarrar ítems que te recargan la energía

**16.** Agarrá el "Gravity Suit" en el Wrecked Ship
Esto es un traje que te protege más y con el cual podés andar libremente en las secciones en donde hay agua. Para ponértelo hay que llegar a donde hay una estatua y hacerse bolita en su mano. La estatua te llevará a un pasaje secreto. Seguí hacia la izquierda para encontrar el arma

**17.** Agarrá el "Spring Ball" en Maridia
Cuando encuentres un robot muy raro que gira sus patas, no lo destruyas, que te va a abrir el camino hasta este ítem después de que vos hayas destruido la pared de la derecha.

**18.** Matar a la Víbora de Maridia
Disparale en la cabeza con misiles y super misiles. Si te quedás en el costado izquierdo casi no te pega

**19.** Matar a "Kraid" en Brinstar
Este es el Jefe final de Brinstar. Es bastante grande y fuerte. Para matarlo hay que dispararle en los ojos, así abre la boca, que es su punto débil. Disparale con misiles a la boca y tratá de agarrar los ítems que dejan caer las garras cuando las matás.

**20.** Agarrá el "Space Jump" en Maridia
Este ítem te permite volar

**21.** Agarrá el "Plasma Beam" en Maridia

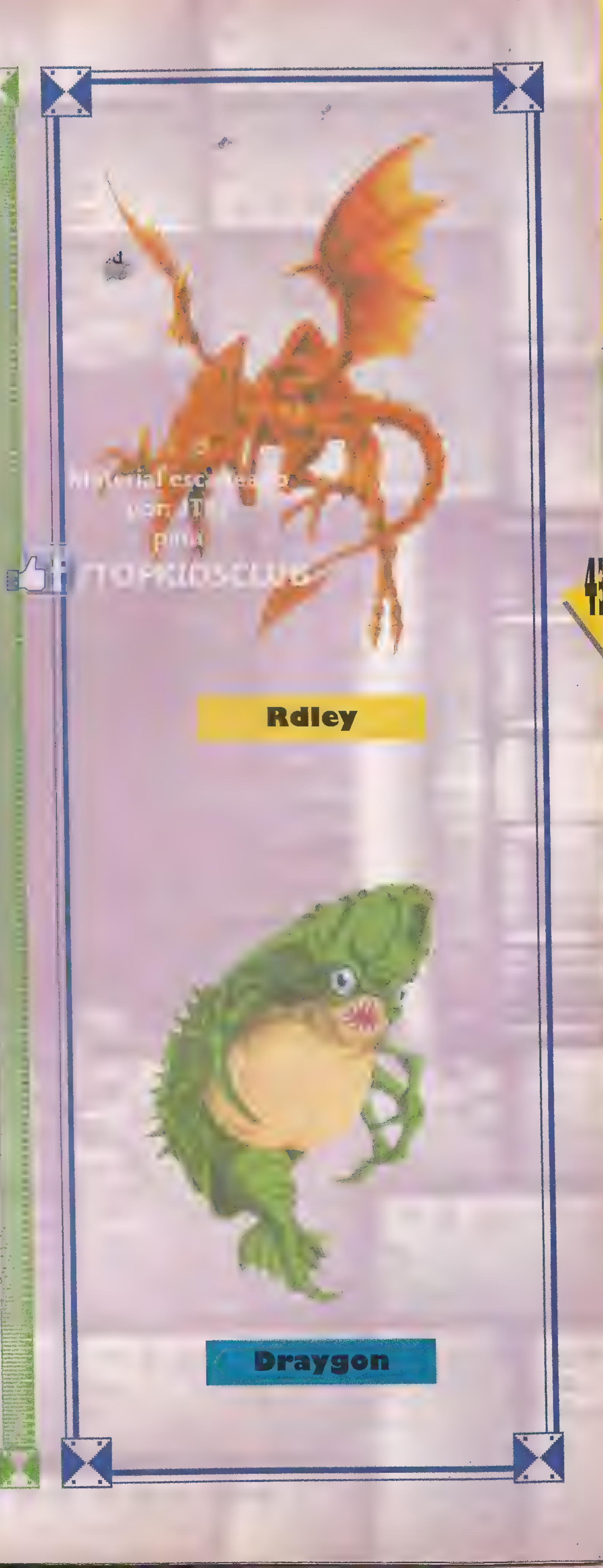
**22.** Matar a la estatua de Norfair.
Disparale en la cabeza

**23.** Agarrá el "Screw attack" en Norfair. Este ítem destruye todo lo que toques mientras estés girando en un salto

**24.** Matar a "Ridley" en Norfair. Este es el dragón volador que robó el bebé Metroid al principio de tu aventura. No hay una técnica especial para matarlo. Sólo disparale todo lo que puedas tratando de esquivar su ataque con la cola.

**25.** Ir a la estatua de los Jefes. Esta estatua dorada abre un camino secreto hacia el área de Tourian sólo si mataste a todos los demás Jefes. Una vez que entrás al área de Tourian, no podés regresar nunca más a las demás áreas. Es por esto que te conviene hacer una copia del juego antes de entrar a este nivel.

**26.** Matar a Madre cerebro. Este es el último Jefe del Juego. Tratá de darle con todo lo que tengas. Una vez que descubriste cómo matarlo es fácil. ¡Suerte!



# MATAR A MADRE CEREBRO



Phantoon

Space Pirates Zebesians

Space Pirates Keyhunters

## Movimientos especiales

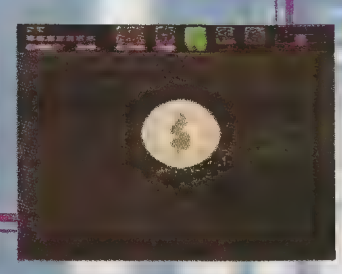
Hay dos movimientos muy útiles en este game que ni siquiera están listados en el manual del juego. El primero sirve para subir a lugares muy altos. Lo que hay que hacer es tomar mucha velocidad y apretar abajo. Al hacer esto, comenzarás a parpadear. Ahora apretá simultáneamente el botón de salto y la dirección en que querés ir en el Joystick.

El segundo movimiento sirve para escalar por las paredes. Al igual que el otro movimiento, son mostrados por dos criaturas del planeta. ¿Cómo hacerlo? Primero hacé un salto de esos en que Samus gira rápidamente hacia una pared. Ni bien Samus toca la pared, apretá el control hacia la dirección inversa y apretá el botón de salto nuevamente. Este movimiento necesita mucha práctica, pero es muy efectivo y necesario para los últimos niveles.

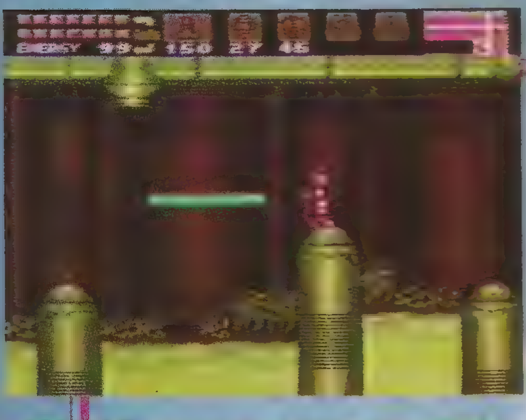
## ¡Recargá tu energía!

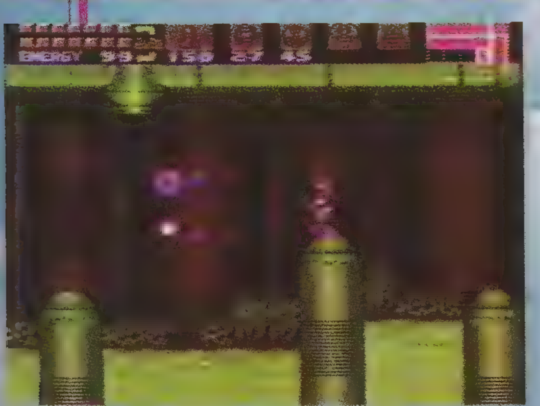
Si estás lejos de una unidad de recarga de energía y estás por morir, hay una forma de recargarte completamente (recargá incluso los tanques de reserva). Lo primero que hay que hacer es asegurarse de que tenés al menos 10 misiles, 10 super misiles, 11 power bombs y de que tu energía es menos de 50. Convertite en pelotita (apretando hacia abajo) y mantené los botones L, R y Abajo. Continuá manteniendo esos botones y apretá y mantené el botón para tirar una power bomb. Después de que la bomba explota, vas a flotar por el aire y una bola de luz brillante te va a cubrir y te vas a recargar.











## SUPER ARMAS

Primero andá al menú del traje de Samus (apretá start y después R). Ahora resaltá el Charge beam y una sola arma más (todas las demás tienen que estar apagadas). Volvé al juego y seleccioná Power Bombs.

En cuanto esté cargada tirará un super rayo que es mucho mejor que el normal. Probá haciendo esta técnica con las demás armas.










# The Planet Zebes

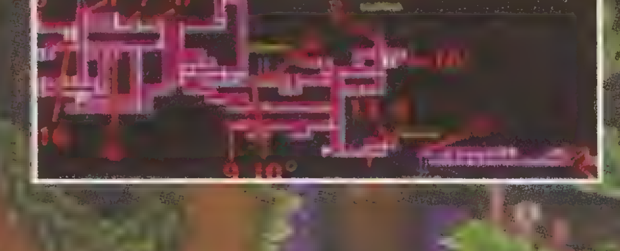


### Crateria

1, 2, 3 - Salidas hacia Brinstar
4 - Salida hacia Wrecked Ship
5 - Salida hacia Maridia
6 - Power Bomb
7 - Mapa de nivel
8 - Pasaje secreto. Después de matar a los cinco jefes volvé a esta pantalla
9. Salida hacia Tourian

### Brinstar

1, 2, 3 - Salidas hacia Crateria
4 - Salidas hacia Maridia
5 - Salidas hacia Norfair
6 - Mapa de nivel
7 - Tanque de energía de reserva
8 - Charge Beam
9 - X-Ray Scope (sirve para ver los pasajes ocultos)
10 - Morphing Ball
11 - Speed Booster
12 - Jefe
14 - Varia Suit (reduce a la mitad el daño que te pueden hacer)



### Maridia

1 - Salida hac
Crateria
2 - Salida ha
Norfair
3 - Mapa de
4 - Plasma B
5 - Space Jum
6 - Spring ba
7 - Jefe
8 - No mate
bicho de e
Saltalo y tom

### Norfair

1 - Salida hacia Brinstar
2 - Ice beam
3 - Hi jump boots
4 - Mapa de nivel
5 - Grappling beam (con esta arma podés agarrarte de unos bloques que hay en los techos)
6 - Subí a la mano de la estatua y convertite en bolita para que la lava baje

CRATERIA

### Tourian

1 - Salida hacia Crateria
2 - Save
3 - Recarga de energía
4 - Mother Brain (el jefe final)

**Wrecked Ship**
1 - Salidas hacia Cratería
- Mapa de nivel
- Gravity Suit (reduce a un ...rto los golpes)
- Estatua (subite a la mano y convertite en pelotita para que te transporte)
6 - Tanque de energía de reserva
7 - Jefe
8 - Save

pared ... la derecha. El bicho va a escarbar un tunel por la ... araña que te va a llevar a la spring ball
9 a 12 - Save

... attack
... beam
... booster
11 - Pasaje secreto (A la derecha ... que está en la pared y pasa)
12 - Pasaje secreto (Arriba a la izquierda)
13 a 18 - Save

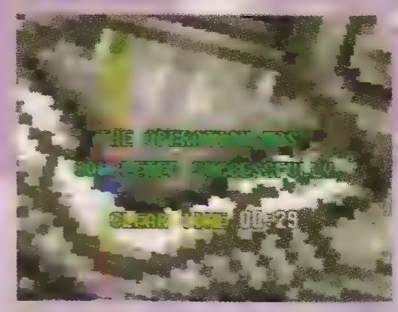
# Los distintos finales

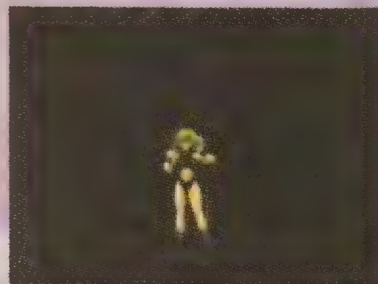
De acuerdo a cuánto tiempo tardaste en hacértelo, este game te muestra distintos finales. Estos son los límites de tiempo para cada final:

**Final 3:** *más de 10 horas*
En este peor final, muestra una muy buena y larga animación y después Samus aparece, salta y dispara a la pantalla.

**Final 2:** *3 a 10 horas*
En el segundo final ves lo mismo que en el tercero pero podés ver también la cara de Samus (es una mujer) ya que se sacó el casco.

**Final 1:** *3 horas o menos*
Para llegar a ver este final hay que ser realmente bueno y tal vez tener que saltear varios de los ítems que están ocultos en el juego. ¿Te contamos cómo es el final? Mejor no, pero igual te mostramos una foto para que veas parte de él.





Si haces menos de tres horas vas a ver el mejor final.

**E.P.**




# FIFA INTERNACIONAL SOCCER

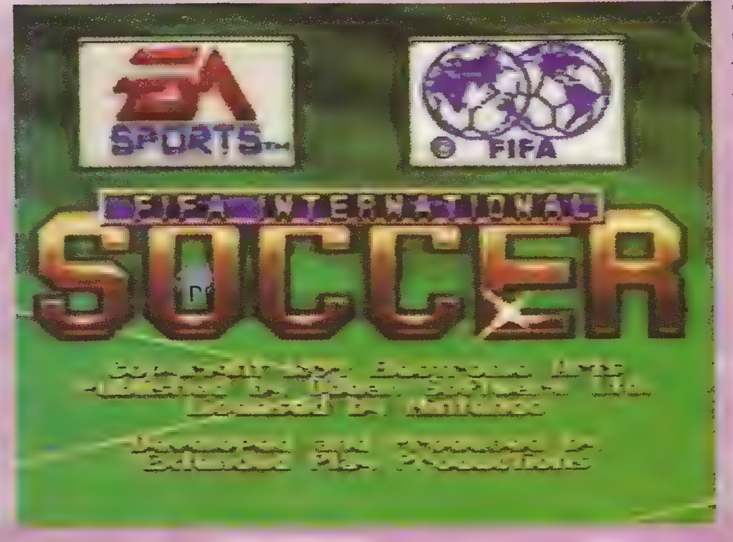


## ¡VAMOS, VAMOS, ARGENTINA QUE TENEMOS QUE GANAR!



**LLEGA EL MEJOR JUEGO DE FUTBOL DE LA HISTORIA**

Está a punto de comenzar el Campeonato Mundial. Sí, no nos equivocamos. Esta vez el mundial de Fútbol se juega en el SuperNes y vos estás en el vestuario poniéndote la gloriosa celeste y blanca. De qué querés jugar? Y ahora, a la cancha que empieza el partido. A quién te gustaría golear? Puede ser el Brasil de Romario o la Italia de Roberto Baggio. Preferís Alemania, Rumania, Estados Unidos? Están todos los equipos del mundial con las características que vos viste por televisión. Unos técnicos, otros aguerridos, para todos los gustos. Se puede jugar limpio o... pegándole de atrás al contrario. Y las reglas del juego son como las del fútbol verdadero. Y si hacés un gol, todos los jugadores vienen a festejarlo. Los jugadores de tu equipo, los contrarios, no.




El FIFA INTERNATIONAL SOCCER es, sin dudas, uno de los mejores juegos de fútbol para SuperNes. Ha sido fabricado por la compañía Electronic Arts y, entre las ventajas que tiene, está la de poderlo jugar, por medio de accesorios, entre cuatro chicos, cosa que lo hace más divertido todavía. El game es muy realista y para ello contribuyen, también, los gráficos (muy detallados) y el sonido de las tribunas (que te hará sentir dentro del campo de juego). Emiliano, ahora, va a los detalles que más te interesan.

En este game tenés un montón de opciones, hasta se puede cambiar de estrategia en medio del partido.








El game Fifa International Soccer fue todo un éxito desde el primer momento en que salió (hace varios meses) para el sistema Mega. Ahora sale para el Super Nintendo, con varias mejoras y muchísimos trucos.

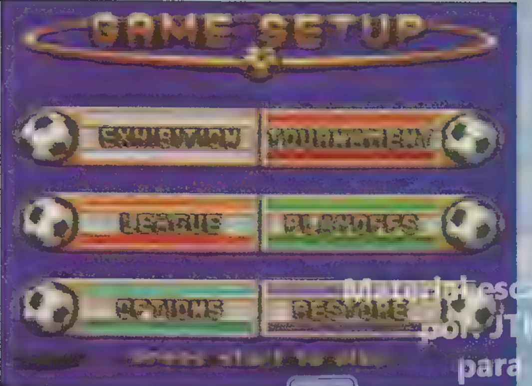
El juego es uno de los más realistas que hay, con sus gráficos, animación, control y sonido super reales. También una de las características más importantes es que todos los jugadores que controla la computadora poseen inteligencia artificial. Fifa International Soccer también incluye la opción para poder jugar de hasta cinco jugadores usando accesorios como el Multitap.
Otras características del game son, por ejemplo, la cantidad de cosas que pueden hacer los jugadores. El mejor tipo de patada que hay es la super. Al apretar y mantener el botón B se llena una barra con el poder de tu patada y, al estar llena, podés meter gol arrastrando al arquero y todo.
La gran animación del juego es especialmente buena cuando querés ver en cámara lenta la repetición de tu gol, los penales o lo que sea.

*Sabiendo usar la super patada podés hacer unos goles impresionantes...*



*...que después los podés ver en cámara lenta*








# Trucos

Los siguiente trucos te permiten hacer muchísimas cosas, desde tener un super equipo hasta jugar con una pelota loca o con paredes. Todos los trucos hay que meterlos en la pantalla que dice "Game setup"
Estos códigos normalmente aparecen una vez que te terminás el juego con cada equipo (para verlos hay que apretar Start en la pantalla que te dice "Congratulations".

## Paredes invisibles

Este truco crea paredes invisibles que hacen que la pelota rebote en vez de salir del área de juego. Este código aparece cuando ganás el campeonato con Inglaterra. Hay que apretar Y tres veces, X, A tres veces y B.

## Pelota loca

Con este código la pelota se "desbalanceará" con lo que será mucho más difícil predecir hacia dónde irá. Este código aparece cuando ganás el campeonato con Alemania. Para usarlo hay que apretar X, A, B, Y dos veces, X, A tres veces, B, A, X.

## Super patada

Este código aumenta el tamaño se tu barra de poder un 25%. Esto es muy útil ya que podés patear y pasar la pelota mucho más fuerte. Este código aparece cuando ganás el campeonato con Italia, Francia, España, Bélgica y Noruega. Lo que hay que hacer es apretar B, A, B ocho veces.




## Super arquero

Este truco te da un arquero mucho mejor del que tenías. El código aparece cuando ganás el campeonato con Australia, Camerún, Grecia, Japón, México, Irlanda, Rusia, Escocia y Suiza. Para usarlo hay que apretar A cinco veces y Y cinco veces.

## Super equipo

Este código te permite tener un equipo espectacular, es prácticamente imparable. Este código aparece cuando ganás el campeonato con Bulgaria, Canadá, Morocco, Nigeria, Rumania, Arabia Saudita y Corea del Sur. Apretá A dos veces, B dos veces, Y dos veces y X dos veces

## Super defensa

Este truco mejora mucho tu defensa. Aparece cuando ganás el campeonato con Bolivia y Noruega. Apretá L cinco veces, R y L.

## Super efecto

Usando este truco el efecto que le das a la pelota es mucho más grande. Este código aparece cuando ganás el campeonato con Estados Unidos. Apretá B, A, R, B, Y, L.

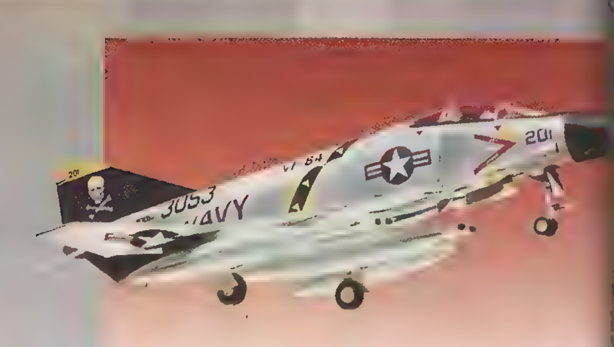
## Super ataque

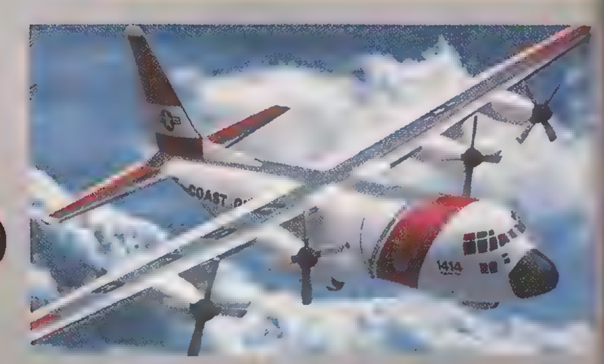
Con este código te permite tener un ataque mucho mejor que el que tenías. El código aparece cuando ganás el campeonato con Argentina, Brasil y Colombia. Lo que hay que hacer es apretar R cinco veces, L y R.

**Emiliano Poljronopulos**

# Estos modelos son perfectos.















# Parecen reales porque son







## Líder mundial en modelos para armar

*Fabricado en Argentina por Jocsa, bajo licencia exclusiva de Revell - Monogram*







# UN TORNEO PARA ELEGIDOS EN UNA ISLA DEL MAR DE LA CHINA

**Mortal Kombat es, sin duda alguna, el juego de lucha más famoso del mundo. sus gráficos realistas y su control claro son algunas de las cosas que lo hacen tan atrapante.**

Hace más tiempo del que uno pueda imaginar, Shang Tsung se apoderó del torneo shaolín de artes marciales. Y aquella competencia de honor y gloria se transformó, bajo la influencia nefasta de Shan Tsung y su discípulo de otro mundo, Goro, en este MORTAL KOMBAT.

Shang Tsung se las ingenió para invitar a grandes luchadores, misteriosos personajes y un par de criminales. Y todos llegaron por alguna razón. Allí fueron Johnny Cage, el actor especialista en artes marciales; Liu Kang, monje shaolín y pescador; Sonya Blade, de las fuerzas especiales de los Estados Unidos, atraída por perseguir a Kano; Kano, un criminal buscado en medio mundo y despreciado en la otra mitad. Y también llegaron el misterioso Sub Zero, el reencarnado Scorpion y el mismísimo dios del trueno, Rayden.

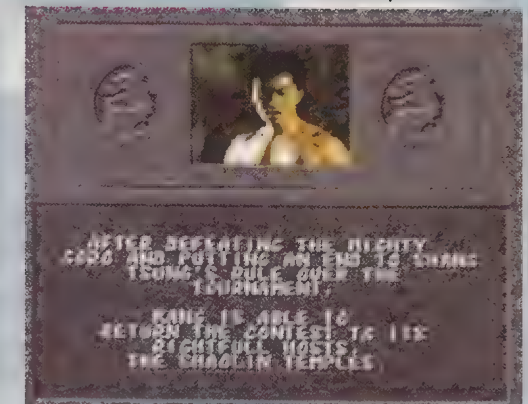
En la isla de Shang Tsung se juega el destino de la Tierra y las reglas las pone el mismo pérfido anfitrión. Como para perderse el torneo.

MORTAL KOMBAT fue y será el videogame más polémico de la historia. Guarda el estilo de STREET FIGHTER y es una reconversión de los arcades. Su irresistible atracción es consecuencia, por lo menos, de lo siguiente: los gráficos y la música, que son excelentes, la historia que en parte te contamos y las fatalities. Emiliano te revela todo lo que querés saber del MORTAL KOMBAT y mucho más!

# LOS LUCHADORES

## LIU KANG

Liu Kang fue entrenado en las artes marciales por la sociedad secreta del Loto Blanco. Después de descubrir los malvados planes de Shang Tsung, Liu Kang decide dejar la sociedad secreta y representar a los templos Shaolin en el torneo.

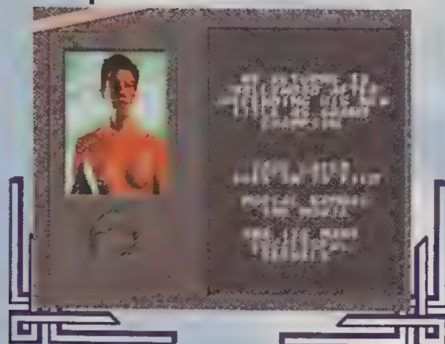


**Edad: 24**
**Altura: 1,75 m**
**Peso: 84 kg**
**Ocupación: Monje Shaolin y pescador**

## JOHNNY CAGE

Johnny Cage es un maestro de artes marciales y una super estrella de cine. Entró al torneo para ganar más fama y dinero.

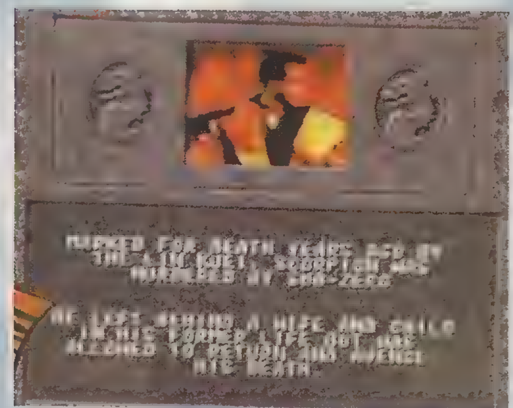
**Nombre real: John Carlton**
**Edad: 29**
**Altura: 1,83 m**
**Peso: 200**
**Ocupación: Actor**

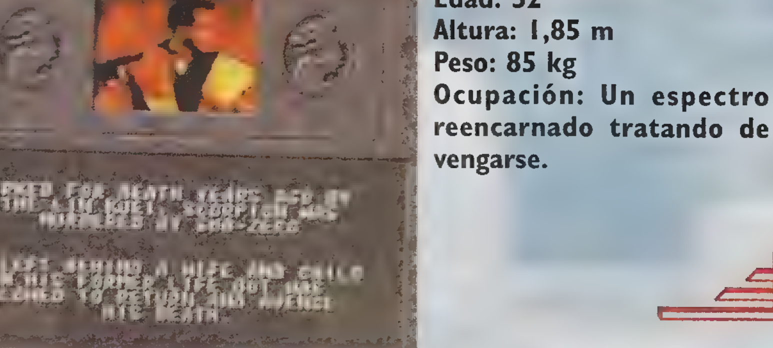





## SCORPION

Scorpion es, al igual que Sub-Zero, un misterioso luchador. Dos años atrás, Sub-Zero mató a Scorpion y ahora busca revancha.



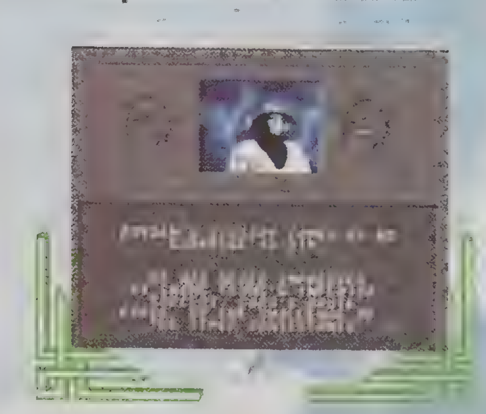


**Nombre real: Desconocido**
**Edad: 32**
**Altura: 1,85 m**
**Peso: 85 kg**
**Ocupación: Un espectro reencarnado tratando de vengarse.**

## RAYDEN

Rayden es un misterioso luchador que vive entre las nubes de truenos. Entró al torneo de Mortal Kombat por invitación de Shang Tsung.

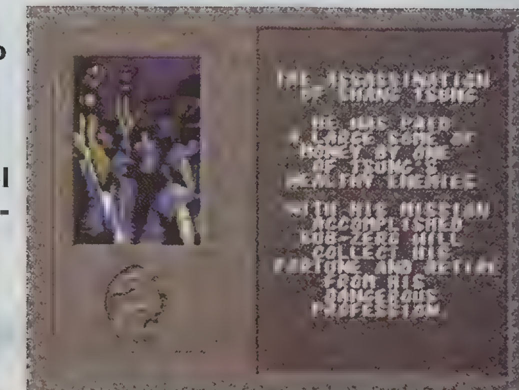
**Nombre real: Desconocido**
**Edad: Inmortal**
**Altura: 2,10 m**
**Peso: 159 kg**
**Ocupación: Dios del trueno.**



## SUB-ZERO

Los orígenes de Sub-Zero son un misterio. El único rastro de su pasado es su uniforme, que indica que pertenece al malvado clan asesino de Lin Kuei.

**Nombre real: Desconocido**
**Edad: 32**
**Altura: 1,85 m**
**Peso: 95 kg.**
**Ocupación: Miembro del clan asesino y ninja llamado Lin Kuei**



# SHANG TSUNG

Hace más de 500 años Shang Tsung (que era un joven luchador de artes marciales) se convirtió en el gran campeón del torneo Shaolín. Sus malignos poderes le permitieron no envejecer al robarles el alma a sus contrincantes. Luego de unos años, un noble Monje Shaolín de nombre Kung Lao le gana el campeonato. Después de esto Shang Tsung desaparece misteriosamente, pero –posteriormente– vuelve con su aliado Goro, que logra matar a Kung Lao y convertirse en campeón del torneo.



**Nombre real: Desconocido**
**Edad: Desconocida. Se estima que tiene más de 500 años.**
**Altura: Desconocida**
**Peso: Desconocida**
**Ocupación: Gran Maestro Shaolín**



# KANO

Kano es un peligroso asesino, mercenario y extorsionador. Pensando que el palacio de Shang Tsung era de oro, Kano entra al torneo para tratar de robarlo.

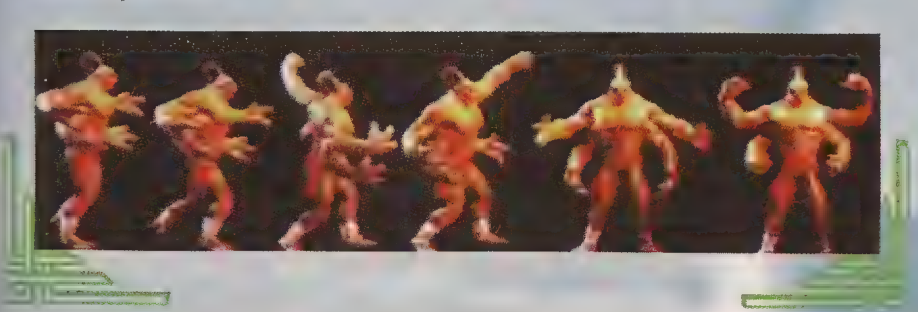


**Nombre real: Desconocido**
**Edad: 35**
**Altura: 1,80 m**
**Peso: 93 kg**
**Ocupación: Criminal y miembro de la organización del Dragón Negro.**

# GORO

Goro es un engendro mitad dragón y mitad humano de 2000 años. Ha sido campeón del torneo por 500 años (después de ganarle a Kung Lao, un Monje Shaolín) y gracias a él Shang Tsung tiene ahora el control del campeonato.

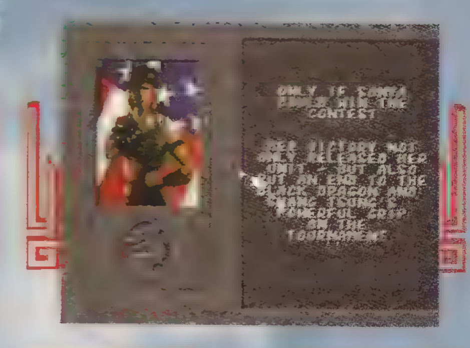
**Nombre real: Desconocido**
**Edad: 2000**
**Altura: 2,45 m**
**Peso: 250 kg**
**Ocupación: Ninguna en la tierra, príncipe de Kuatan en otra dimensión.**



# SONYA

Sonya es miembro de una fuerza secreta de la armada de los Estados Unidos. Al perseguir a Kano a una isla secreta. Sonya es capturada y forzada a luchar en el torneo de Shang Tsung. Si se niega a luchar, sus compañeros serán asesinados.

**Nombre real: Sonya Blade**
**Edad: 26**
**Altura: 1,75 m**
**Peso: 63,5 kg**
**Ocupación: Teniente en la armada de los Estados Unidos**

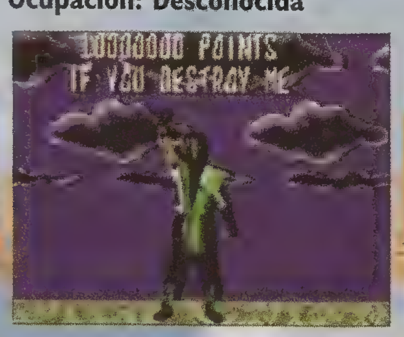




# REPTILE

Reptile es el más misterioso luchador del torneo. De apariencia similar a Scorpion y Sub-Zero, Reptile aparece de vez en cuando en las versiones de SNES y Mega para darnos pistas de cómo encontrarlo. Si alguien es lo suficientemente bueno, peleará contra él y, si le gana, tendrá diez millones de puntos!

**Nombre real: Desconocido**
**Edad: Desconocida**
**Altura: Desconocida**
**Peso: Desconocido**
**Ocupación: Desconocida**



## LOS BONUS

Cada tres peleas se le da la oportunidad a cada luchador de probar su fuerza. Apretando los botones repetidamente se gana más y más poder, que es indicado por una barra a los costados de la pantalla. A medida que se logran romper los distintos elementos, estos son reemplazados por otros mucho más fuertes.



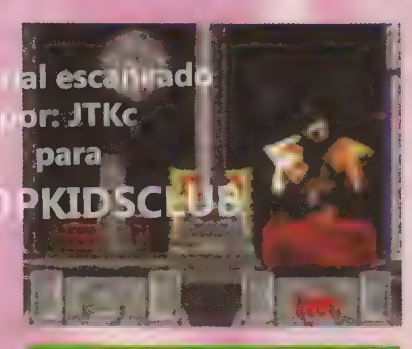
Madera



Roca



Acero



Rubí



Diamante







## LOS MODOS

El Super Nintendo tiene un único modo de lucha. El Mega y el Game Gear, por su parte, tienen dos modos de lucha: el normal y el modo A, que es sangriento e igual al arcade.





Antes del código...



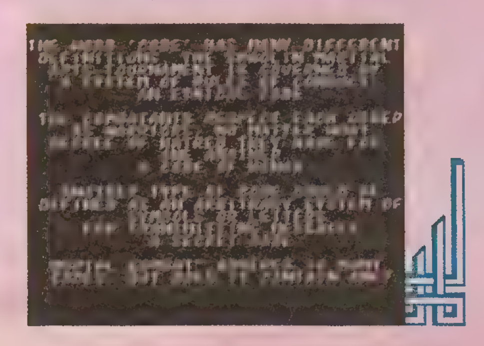


.... y después!

## El código de honor y el modo a

Para poder jugar en el modo A del Mortal Kombat para Mega, hay que esperar hasta que aparezca la pantalla del código de honor y luego apretar los botones A, B, A, C, A, B y B.

Para poder jugar en el modo A del Mortal Kombat para Game Gear, hay que esperar hasta que aparezca la pantalla del código de honor y luego apretar los botones 2, 1, 2, ABAJO y ARRIBA. Si funciona vas a ver la frase "Now entering Kombat" en la pantalla.



# REPTILE
## Como encontrarlo

Para encontrar a Reptile hay que probar ser un luchador de primera. Lo que hay que hacer es ganarle a tus contrincantes en las primeras tres peleas (siempre haciéndole la fatality) y en la cuarta hacer un "double flawless" (que no te peguen nunca), no usar nunca la defensa y hacer la fatality. En la versión de Super Nintendo, Reptile va a aparecer siempre que hagas esto. En cambio, en la de Mega, Reptile va a aparecer sólo si se cruza una figura por la luna.






# GOLPES NORMALES

Todos los luchadores tienen golpes especiales y golpes normales, que son mas fáciles de realizar y son comunes a todos ellos.

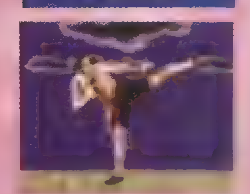
# MEGA

**Piña**



A

**Patada**



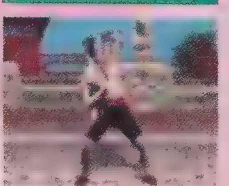
B

**Patada alta**



C

**Defensa alta**



Start

**Piña saltando**



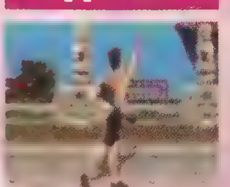
Arriba y A

**Patada saltando**



Arriba y B o C

**Uppercut**



Abajo y A

**Patada baja**



Abajo y B

**Defensa baja**



Abajo y Start

**Piña alta**



Der. e izq. y A

**Tacle**



Der. e izq. y B

**Patada y vuelta**



Der. e izq. y C

**Piña aérea**



Diag. arriba y A

**Patada aérea**

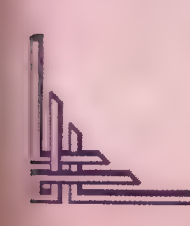
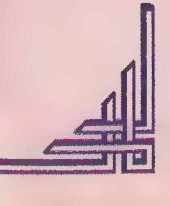


Diag. arriba y B o C

**Rodillazo**



Derecha y B

# SNES



**Patada**

A

**Piña**

B

**Patada alta**

X

**Piña alta**

Y

**Defensa alta**

L o R

**Patada saltando**

Arriba y A o X

**Piña saltando**

Arriba y B o Y

**Patada baja**

Abajo y B o Y

**Uppercut**

Abajo y B o Y

**Defensa baja**

Abajo y L o R

**Tacle**

Derecha e izquierda y A

**Patada y vuelta**

Derecha e izquierda y X

**Patada aérea**



Diagonal arriba y A o X

**Piña aérea**



Diagonal arriba y B o Y

**Rodillazo**



Derecha y A




# LAS TOMAS ESPECIALES



## JOHNNY CAGE

### Green Flame



Atrás, Adelante y A

### Shadow kick



Atrás, adelante y B

### Split punch



Abajo y C

### Fatality



Adelante, Adelante, Adelante y A



## KANO

### Cabezazo



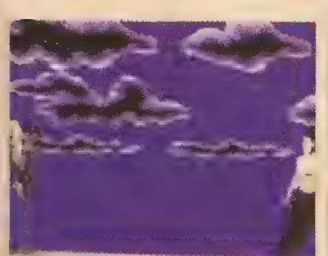
Cuando estás cerca, A

### Cuchillo



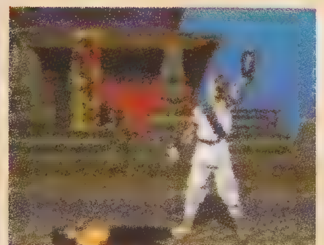
Mantené Start y Atrás y Adelante

### Bala de Cañón



Start, Adelante, Abajo, Atrás, Arriba y Adelante. Para planear mientras das vuelta, apretá y mantené Start.

### Fatality



Mantené Start y Atrás, Atrás y A (tenés que estar cerca de tu enemigo)

## RAYDEN

### Lightning Throw



Atrás, Abajo, Adelante y A

### Teleport



Abajo, Abajo y Arriba

### Torpedo



Atrás, Atrás y Adelante
Head Blow: Estando cerca, A

### Fatality



Adelante, Atrás, Atrás, Atrás y A (estando cerca del enemigo)

# Liu Kang



### Bola de fuego



Adelante, Adelante y A

### Flying Kick



Adelante, Adelante y C

### Head Blow



Estando cerca, A

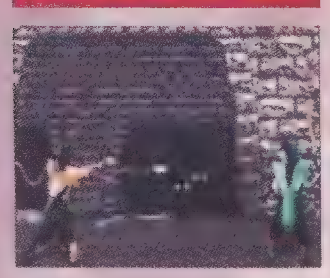
### Fatality



Mantené Start y apretá Adelante, Abajo, Atrás, Arriba y Adelante (es un círculo completo hacia el enemigo)

# Scorpion

### Van Dam Spear



Atrás, atrás y A

### Teleport



Abajo, atrás y A

### Cortito



Estando cerca, A

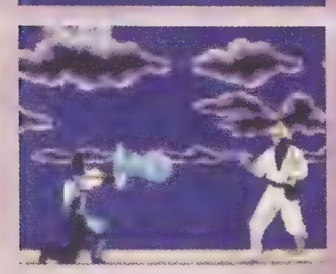
### Fatality



Mantené Start y apretá Arriba, Arriba

# Sub-Zero

### Freeze



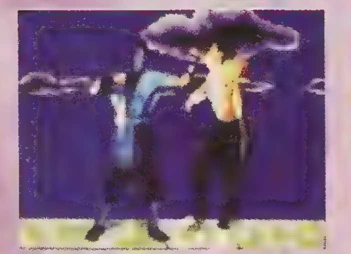
Atrás, Abajo, Adelante y A

### Slide



Atrás y B y C al mismo tiempo

### Cortito



Estando cerca, A

### Fatality



Adelante, Abajo, Adelante y A

# Sonya

### Ring Toss



A y Atrás

### Salto gigante



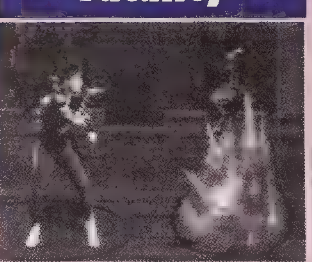
Adelante, Atrás y A

### Tijereta



A y B simultaneamente

### Fatality



Adelante, Adelante, Atrás, Atrás y Start

# Super Nintendo

## Johnny Cage

### Green Flame



Atrás, Adelante y B

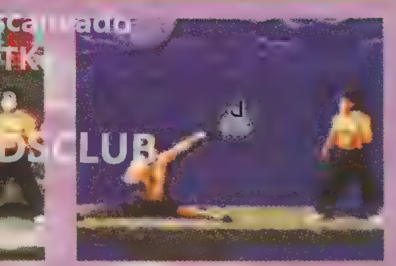
### Shadow Kick





Atrás, Adelante y A

### Split Punch



B y R simultaneamente

### Fatality



Adelante, Adelante, Adelante e Y

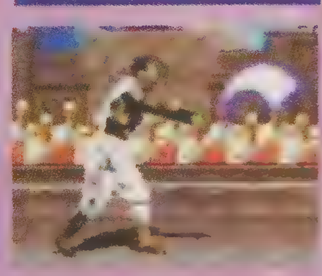
## Kano

### Cabezazo



Cuando estés cerca Y

### Cuchillo



Mantené L o R y Atrás y Adelante

### Bala de cañón



L o R, Adelante, Abajo, Atrás, Arriba y Adenante. (una vuelta completa hacia el enemigo)

### Fatality



Atrás, abajo, Adelante y B

## Rayden

### Lighting Throw



Atrás, Abajo, Adelante y B

### Torpedo



Atrás, Atrás y Adelante

### Head Blow



Estando cerca, Y

### Fatality



Adelante, Atrás, Atrás, Atrás, e Y (estando cerca del enemigo)

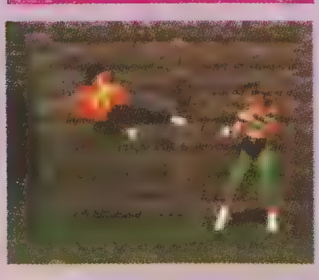
## Liu Kang

### Bola de fuego



Adelante, Adelante e Y

### Flying Kick



Adelante, Adelante y X

### Head Blow



Estando cerca, Y

### Fatality



Mantené L o R y apretá Adelante, Abajo, Atrás, Arriba y Adelante (es un círculo completo hacia el enemigo)



# Scorpion



## Van Dam Spear



Atrás, Atrás y B

## Teleport

Abajo, atrás e Y

## Cortito



Estando cerca, Y

## Fatality

Mantené L o R y apretá Arriba, Arriba

# Sub-Zero

## Freeze



Atrás, Abajo, Adelante y B

## Slide



Atrás y A B y R al mismo tiempo

## Cortito



Estando cerca, Y

## Fatality

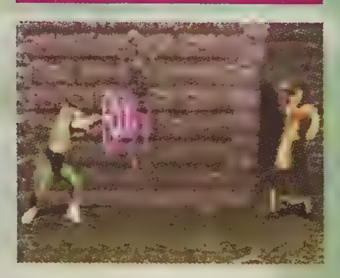


Adelante, Abajo, Adelante e Y



# Sonya

## Ring Toss



B y Atrás

## Salto Gigante



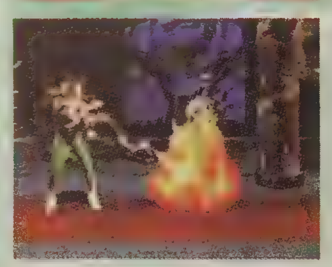
Adelante, Atrás, Adelante e Y

## Tijereta



A, B y R simultaneamente

## Fatality



Adelante, Adelante, Atrás, Atrás y L o R

# ...Y las fatalities de las consolas portátiles

## Game Gear

### Johnny Cage



Adelante, Adelante, Adelante y el botón 1

### Ryden



Adelante, Atrás, Atrás, Atrás, y el botón 1

### Liu Kang



Adelante, Abajo, Atrás, Arriba y adelante(es un círculo completo hacia el enemigo

### Scorpion



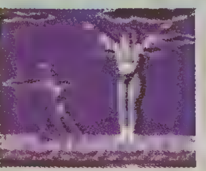
Mantené Start y presioná Arriba, Arriba

### Sub-Zero



Adelante, Abajo, Adelante y el botón 1

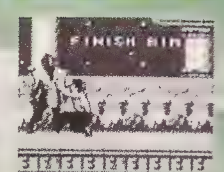
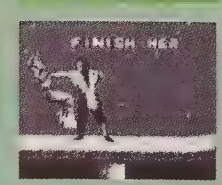
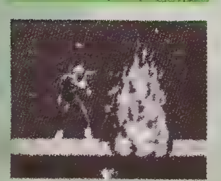
### Sonya



Adelante, Adelante, Atrás, Atrás y Start



## Game Boy

| Kano | Ryden | Liu Kang | Scorpion | Sub-Zero | Sonya |
|---|---|---|---|---|---|
|   |   |   |  |   |  |
| Abajo, Adelante, Adelante y A | Atrás, Adelante, Abajo y defensa (es apretar A y B al mismo tiempo) | Adelante, Adelante, Atrás y B | Adelante, Adelante, Adelante y defensa (apretá A y B simultáneamente) | Adelante, Abajo, Adelante y B | Atrás, Atrás, Adelante y Defensa (A y B simultáneamente) |

## Técnicas especiales

Hay muchas técnicas que vos mismo podés desarrollar para darle varios golpes certeros a tu enemigo de un solo saque. Las que aquí te mostramos son sólo algunos ejemplos que vos podés usar y hasta combinar entre ellos.

### Defensa y Uppercut



Cuando tu enemigo salta para atacarte, usa defensa baja



Cuando cayó, pegale un uppercut.



Después podés combinar esta técnica con alguna toma especial como un Green Flame, un Van Dam Spear o un Ring Toss, y encajárselo justo cuando se levanta.

### Tecla y Piña



Cuando tu enemigo esté cerca, taclealo.



Justo cuando se levante, pegale un uppercut u otro tacle.




Si le pegaste el uppercut, dale una patada voladora justo al levantarse




## Contra la computadora

La computadora es medio tonta, así que si le encontrás el punto débil vas a poder hacerte la mayoría de los niveles sin problema.

**Patada voladora continua**

1. Comenzá dándole una patada voladora
2. Mientras cae y está en el piso retrocede unos pasos.
3. Cuando empieza a levantarse dale otra patada voladora.
4. Repetí esta técnica durante todo el round. A no ser que se defienda (rara vez lo hace) vas a ser el ganador de la pelea.

Tacle contínuo

1. si el enemigo se te acerca, pegale un tacle
2. Recién comienza a levantarse, pegale otro tacle
3. Continua haciendo esto.

## Contra Goro

Goro, el ante último enemigo con el cual tenés que luchar, es realmente especial. Por ejemplo, no lo podés taclear ni le podés hacer la fatality. Lo que te conviene hacer es tratar de usar alguna técnica como la patada voladora, las que te mencionamos más abajo o alguna que vos encuentres. Esta técnica es muy efectiva. Cuando Goro te acorrale y estés sin salida, salta y hace una patada en el mismo lugar. Continuá haciendo esto durante todo el round y Goro se te va a acercar y se va a pegar el solo.

## Atención: solo para usuarios de Mega



Y si no sos capaz de ganarles a puñetazo limpio...
Si no podés ganarles a tus enemigos, no te queda otra que hacer trampa. El siguiente código (que funciona solo en el MEGA) te permite hacer casi de todo. Para activar este truco necesitas meter este código en la pantalla del menú (en la que decidís si empezás el juego o vas al menú de opciones)

ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, DERECHA y ABAJO.

Si te salió bien te va a aparecer una tercera opción en la misma pantalla que dice "cheat enabled". Andá a esta opción que te va a aparecer un menú con muchas alternativas. Cada una hace algo distinto y muy interesante. Por ejemplo, la opción demo te permite ver las finales y si ponés el flag O en On podés matar a tu enemigo de un solo golpe. Probá cada una por tu cuenta y descubrí para qué sirven.
Y si querés divertirte y ver algo nuevo y extraño, usá este truco. Para usarlo primero meté el código del "Cheat Mode". Entrá en la opción que dice "Cheat enabled" y poné los flags 0, 2 y 3 en ON. Poné el "Plan base" en 3 y el "First Map" en "The Pit". Ahora llegá hasta el primer endurance (es cuando te peleás con dos enemigos en un mismo round). Esto tiene que resultarte fácil ya que con este truco podés matar a tus oponentes de un solo golpe. Hacé el primer endurance y si el segundo no es en el "Pit" (el pozo, es en donde podés tirar a tus enemigos, abajo, donde hay estacas, cuando los matás) y continuá las veces que sean necesarias. Una vez que te toca el "Pit", matá a tu oponente haciendo "Double Fawless" (que no te peguen nunca) y el Fatality. Ahora vas a poder pelearte contra Reptile. Si lo matas, va a aparecer "ReptiSonya", nuestro amiguito/amiguita (no estoy seguro) que tiene unas tomas espectaculares!



## SOLO PARA SUPER NINTENDO

### DOBLE FATALITY

Querés hacer una fatality a tu contrincante y que este siga vivo? Para hacer seto tenés que jugar con Sub-Zero y matar a tu contrincante con un Ice Blast (se hace presionando Abajo, Derecha y B). Si tenés dificultades en hacerlo jugá de a dos y quitale a tu enemigo casi toda la energía (conviene darle cuatro ganchos seguidos). Cuando le quede muy poco hacele el Ice Blast y si todavía no se murió hacele otro y otro (hasta que se muera).
Si lo mataste (el juego te dice "Finish him") y si sigue congelado hacele el fatality (se hace apretando Derecha, Abajo, Derecha y el botón Y). Sub-Zero lo volverá a congelar (un error en la programación hace que se hagan dos copias idénticas del luchador). Luego Sub-Zero romperá una y la otra se descongelará y el luchador seguirá vivo.
Este truco no sirve de mucho, pero es divertido verlo.

### GORO PLATEADO

En este juego también encontramos otro error en la programación que permite jugar contra Goro con los colores alterados (parece como si fuera de plata). Para esto hay que legar hasta el nivel 'Endurance 3' (la tercer lucha contra dos enemigos en el mismo round) y hacer la fatality con Rayden (se hace presionando Derecha, Izquierda, Izquierda e Y). Si te salió en el próximo round vas a pelear contra un Goro plateado.

### SIN LIMITES

Este es, en mi opinión, el truco más divertido y entretenido. Te permite luchar sin límite alguno. Te podés ir fuera de la pantalla e incluso traspasar a tu enemigo. Lo que hay que hacer es empezar un juego de a dos y que cada luchador le de cuatro Uppercuts al otro luchador. Después hay que esperar a que el tiempo se empiece a acabar y cuando llega a un segundo, uno de los luchadores lo tiene que tirar al otro (se hace estando bien cerca y apretando el botón B). Si te salió bien, se declarará un empate y pasarán al próximo round (que no tendrá límites).

## Y PARA LOS QUE TIENEN GAME BOY...

Esta versión del Mortal Kombat es la única que te permite controlar a Goro. Lo que tenés que hacer no es fácil, pero si sos lo suficientemente bueno lo podés lograr.
Primero, tenés que hacerte el game (matando a Shang Tsung). Mirá el final que muestra a todos los nombres de las personas que hicieron el game y espera a que aparezcan las palabras "THE END". Cuando las veas apretá y mantené DIAGONAL HACIA ARRIBA a la IZQUIERDA, SELECT y el botón A. Seguí manteniendo estos botones hasta que la pantalla desaparezca y aparezca otra que dice "Enter your initials". Ahí, pone tus iniciales y apretá A. Cuando aparezca la tabla de puntaje (el ranking) apretá START. Si te salió el truco vas a ir a una pantalla que dice "Goro lives... as you!" (Goro vive... en vos!). Ahora vas a poder pelear controlando a Goro y, además, todos los demás luchadores tendrán nuevos nombres!

**E.P.**



EL MUNDO DEL VIDEO JUEGO
GENERACION CON TALENTO!
LOS MEJORES PRECIOS
TODAS LAS MARCAS
TODOS LOS TITULOS
SEGA
SUPER NINTENDO
FAMILY GAME
GAMEBOY
NIPPON GAME
Nintendo
3DO
VENTAS POR MAYOR Y MENOR
TARJETAS DE CREDITO: VISA - ARGENCARD - MASTERCARD - DINERS - CABAL
VENTA TELEFONICA - ENTREGAS EN TODO EL PAIS
TODOS LOS PRODUCTOS CON GARANTIA ESCRITA Y SERVICIO POST VENTA
Corrientes 2171 - Cap. Fed. (Abierto lunes a sábados de 9 a 20 hs. dgos. 11 a 20 hs.) Tel.: 951-1903/1924 y 91-7233/3553/3288

# GAME OVER

## ¡HASTA EL PROXIMO TOP KIDS!

Esta vez nos despedimos dos veces: al final del número cinco y ahora, en la última página de este número especial. Te contamos lo mismo y un poco más. Para el Nº 6 tendremos como figura invitada al dios del trueno, con sus dos metros diez de altura y sus 159 kilos de peso y su edad eterna. De Rayden sabremos detalles de su historia, sus golpes exclusivos y su fatality.
Tendremos detalles del mejor juego de lucha de la historia: SUPER STREET FIGHTER 2. Ese mismo que conociste aquí. Y mucho más: El reportaje no autorizado se lo haremos a Fito Paez aunque no nos atienda. Total, par inventar preguntas y respuestas somos unos campeones.
También te sorprenderemos con otras novedades sobre videogames, notas, noticias y entretenimientos. Y todo lo que siempre, siempre, trae Top Kids (la revista que pensás vos y hacemos nosotros).

## HASTA EL PROXIMO ESPECIAL

Qué te pareció este número especial? Bárbaro, no. Ahora entraste al grupo elegido de los que saben todos los secretos de los seis mejores videojuegos de los últimos años. Quién te puede discutir sobre STREET FIGHTER II, SUPER MARIO WORLD, NBA JAM, SUPER METROID, FIFA INTERNATIONAL SOCCER o MORTAL KOMBAT? Además, en el video que acompaña a este número, AKI te muestra cada truco con todos los detalles para ser campeón.
De tanto en tanto (ya te vamos a avisar) publicaremos números especiales. Por ahí para fin de año o algo así.



**Comienzan las buenas noticias**

**¡El Mundo del Video Juego** estudia ventajas muy interesantes para los socios de Top Kids!

**Muchas novedades en el nº 6**

## ¿Todavía no te hiciste socio del Club Top Kids?

Si querés recibir tu credencial y tener todas las ventajas de un pibe Top, llená el cupón y envialo a Felipe Vallese 1558 (1406) o ATC, Figueroa Alcorta 2977 (1425) Capital Federal.

### ¡QUIERO SER SOCIO DEL CLUB TOP KIDS!

Nombre ____________________

Calle ____________________ Nº ________

Ciudad ____________________ Código Postal ________

Provincia ____________________

Tel.: ____________________

Fecha de nacimiento ____________________

Documento ____________________



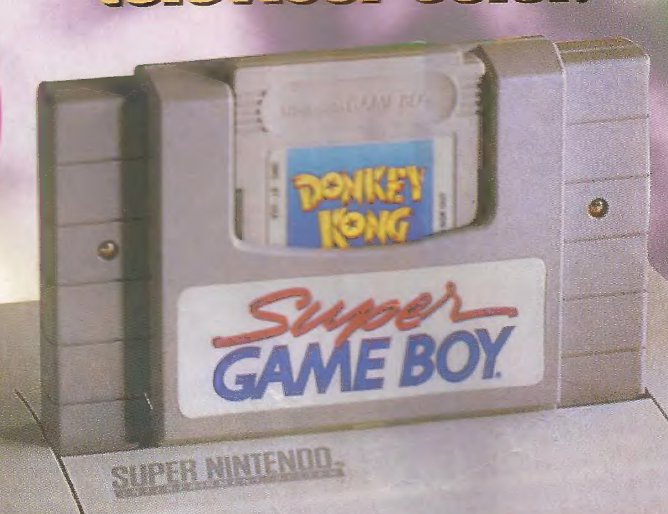

Ahora podés jugar tus juegos Game Boy con su Super Nintendo y verlos en el televisor

¡Increíble!



Transformá tus juegos Game Boy en tu televisor color.

Sumá **350** títulos de Game Boy a tu Super Nintendo




Donkey Kong: diseñado especialmente para potenciar la imagen del Super Game Boy

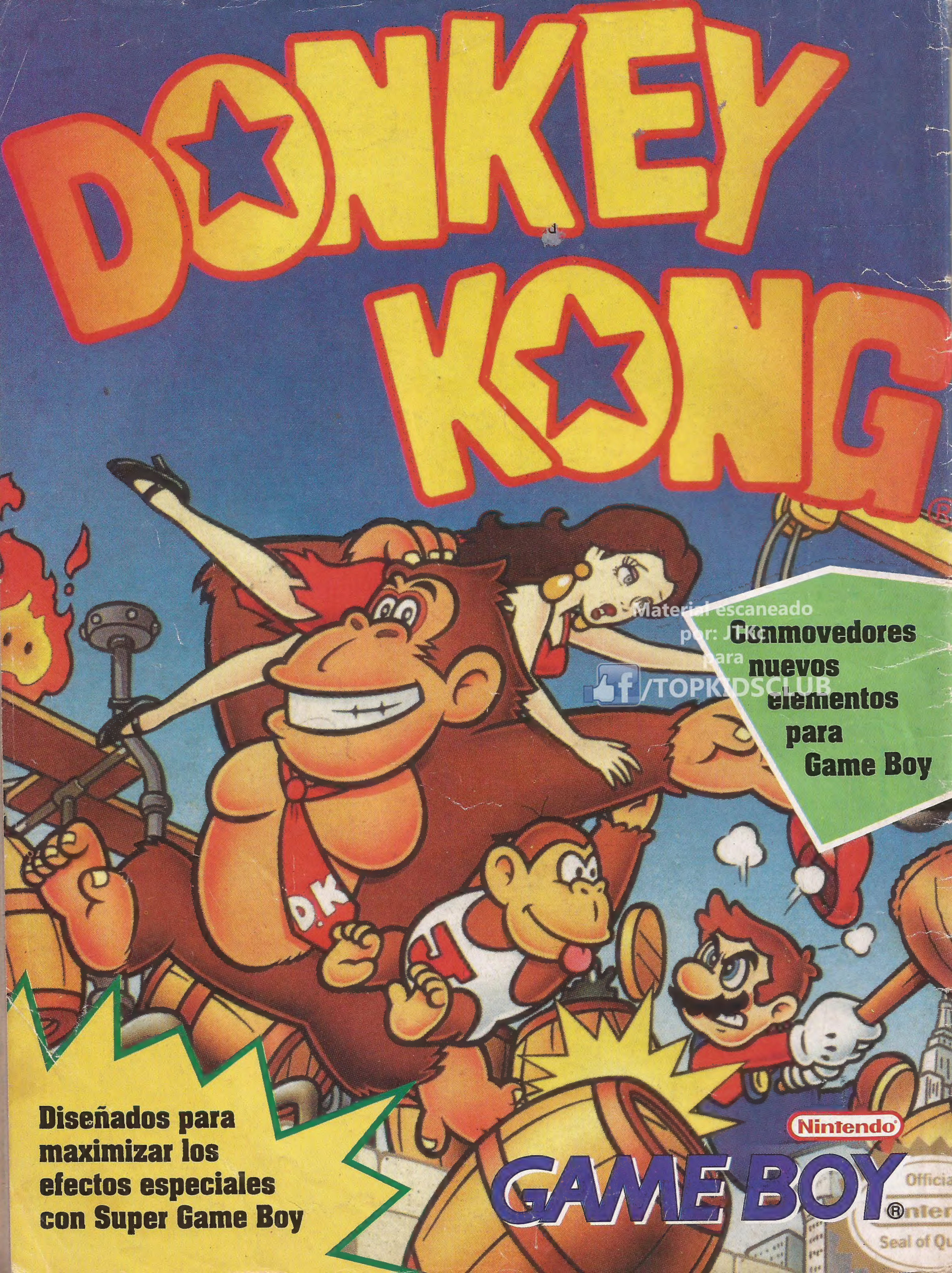
SUPER NINTENDO

ENTERNAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDO

SELECT START




DONKEY KONG®
Conmovedores
nuevos
elementos
para
Game Boy
Material escaneado
por: JTKC
para
/TOPKIDSCLUB
Diseñados para
maximizar los
efectos especiales
con Super Game Boy
Nintendo®
GAME BOY®